

MEGA DRIVE & GAME GEAR メガドライブ & ゲームギア

ぷよ



学館のメガドライブ・ガイドブック

●メガドライブ攻略ガイドブック

シャイニング・フォース神々の遺産百科 ……発売中 980円

●メガドライブ・ファンブック

メイキング・オブ・ランドストーカー ……発売中 1400円

●メガドライブ攻略ガイドブック

ランドストーカー皇帝の財宝百科 ……発売中 1200円

●メガドライブ公式ガイドブック

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 ……発売中 980円

●メガドライブ公式ガイドブック

ドラえもん 夢どろぼうと1人のゴサンス…発売中 980円

●MEGA-CD公式ガイドブック

スイッチ …… 5月発売予定 価格未定

MEGA DRIVE & GAME GEAR 公式ガイドブック

ぷよぷよ



監修

SEGA
COMPILE

WE

編集
小学館

セガ



CONTENTS

Welcome to ぶよぶよ World | ... 3

ALL THAT ぶよぶよ WORLD...4

初級／小・中連鎖編…7

●連鎖のための傾向と対策

●基本中の基本!! 2連鎖を生む!!

●もっと連鎖を増やすには!? ● 2段積みの連鎖の特徴

●3段積みの特徴●挟み込みの特徴

●これでもう3連鎖・4連鎖はあたりまえ

●おしゃまぶよも有効に使え!!

●おじやまぶよの消し方も重要!!

上級／超連鎖への道…25

●相手に送るおじやまぶよを考える…

●もう! 連鎖増やすためのコツ!!

●連鎖への早道を見出せ!!

詰めぶよ!! 判断力に磨きをかけろ!!...32

対戦！勝つためのテクニック!!...38

とことんぶよぶよ講座!!...42

ぶよぶよのサウンドを満喫せよ!...44

CHARACTERS of ぶよぶよ...45

●アルル・ナジャ●カーバンクル●ぶよぶよ

●スケルトン-T●ナスグレイブ●マミー

●ドラコケンタウロス●すけとうだら

●スキヤボテス●ハービー●さそりまん

●バノッティ●ゾンビ●ウィッチ●ぞう大魔王

●シェゾ●ミノタウロス●ルルー●サタン

COMICS & MUSIC of ぶよぶよ...65

ぶよぶよ・4コマコミックス...66

ぶよぶよ Rave Revenge...74

特別付録のCDは、巻末
に貼りこまれています。

Welcome to **ぶよぶよ** World!

ヘンな表情のおかしな生き物「ぶよ」。同じ色のぶよが4コくっつくと消える……それを利用して連鎖的にぶよをたくさん消すと、対戦相手に大量のおじゃまぶよが降りそそぐ。連鎖とおじゃまぶよを相手に送り込む爽快感こそ、「ぶよぶよ」の醍醐味。「でも連鎖って難しい…」と思っているあなた、連鎖はパターンで覚えられるのです。このパターンさえ覚えれば、だれでも簡単に連鎖が作れるようになります。コレが！さあ、脳細胞がすべて「ぶよ」になってしまふまでがんばりましょう！



ALL THAT ぶよぶよ WORLD

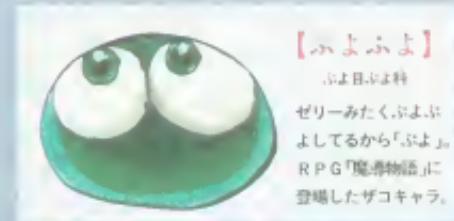


キュートでかわいくてナイスでエクセレントな「ぶよぶよ」。昨今はメガドラ版・ゲームギア版で世間の話題をさらっている。そのほかにも、いろんなハードによって楽しめてきた名作中の名作なのである。

おじやまぶよを送り込んで 相手を窒息せしろ！ これこそ『ぶよぶよ』の極意！

カラフルでヘンな生き物「ぶよ」、同じ色のぶよを4つ並べると消える……これを基本とした偉大な思考アクション・パズル・ゲーム「ぶよぶよ」。その人気の秘密は、対戦モードにある。

消したぶよの数によって対戦相手におじやまぶよが降る……相手のプレイフィールドを、「おじやまぶよ」で満杯にする快感は一度知ったらもう病みつき！ 常習性マキシマムのハマリゲームだ！



【ぶよぶよ】

ぶよ 日本特

ゼリーみたいくぶよが
よしてるから「ぶよ」。
RPG「魔導物語」に
登場したザコキャラ。



▲ばよえへん

とおじやまぶよが相手側に降
り積もる！ 知ったらやめられない爽快感！

History of ぶよぶよ

ヒストリー オブ ぶよぶよ

いろいろな機種に移植され続ける偉大なゲーム「ぶよぶよ」。その永きにわたる歴史を駆け足で紹介しよう！

MSX版

'81年10月発売
6100円(税別)



©1991 COMPILE



▲MSX版のパッケージ
時代を感じさせる…

アーケード版

'82年11月発売

©1992 SEGA / COMPILE
1年ぶりに「ぶよぶよ」
が復活したのはアーケード。
「6匹のモンスターと
『ぶよぶよ』で勝負する、ひ
とりでぶよぶよのアルル
とモンスターのかけ合い

漫才(?)が大好評！ モンスターがひとことずつしゃべった
り、連鎖のときのかけ声のバリエーションが8種類も用意さ
れていた。ぶよのグラフィックも、ぶよぶよしてグーッ！



▲「アイストーム」「ダイヤキュート」って叫ぶのだ!!



▲タイトル画面ではモンス
ターがズラーッと出てくる。

FCディスク版

'91年11月発売
600円(ディスクライター
での書き換えのみ)

「ぶよぶよ」はFCディスクで
も発売。発光がディスクの書
き換えのみだったために、話
題にはならなかった。このディスク版も、
何回連鎖しても降るぶよは30コまで。



メガドライブ版

1992年12月発売
4480円(税別)

開発・販売：SEGA (MPEI)

アーケード発売直後の年末商戦に、低価格で登場したのがメガドライブ版「ふよふよ」。グラフィックはアーケードの完全移植を達成している！ モンスターの声と、連鎖のときのかけ声のバリエーションが減ってしまったのが残念……でも、毎日プレイできちゃうセレクト。

▼ふよのしぐさが、万民の心を平和に導く――



PC-9801版

1993年3月発売
7100円(税別)

開発・販売：MTEI

のひとりでの「ふよ」、エンドレスモードが搭載されている。マニュアルには怒濤の「ふよふよ」4コママンガ、開発者が書き下ろした攻略法も掲載されている。「ふよらー」は買うべし！

このパソコンでプレイできる「ふよふよ」には、対戦モード、ミッションモード、アーケードでおなじみ

ゲームギア版

1993年3月発売
3440円(税別)

開発・販売：SEGA COMPILE

このゲームギア版「ふよふよ」は、ゲームギアがカラーディスプレイ表示のハンディゲーム機だからこそ移植できたといえる。ひとりでの「ふよふよ」と「ふよふよ」モード(結めふよ)を搭載していて、ゲームギア2台を通信ケーブルでつなぐことで、対戦もできるようになっている。



▲画面が全体的にソフトだ
対戦する前にモンスターが
叫ぶ。ぜひ聞いてね。

ふよが「ふよふよ」としゃべるRPG 魔導物語1・2・3

MSXとPC-9801との2種類のパソコンで発売されている。アルルやカーバンクル、「ふよふよ」でおなじみのモノスマ一が攻撃のたびに叫んで「ふよふよ」ファンなら一見(聴)の価値ありだ！



▲MSX版「魔導物語1・2・3」



初級

小・中連鎖編



連鎖のための傾向と対策



簡単にで奥が深いのが「ぶよぶよ」。
地獄。

ぶよの消えるパターンをチェック!!

「同じ色のぶよを4つ以上つなげて消す」というのが、この「ぶよぶよ」のオキテ。このぶよの消える基本を押さえておかなくて、「ぶよぶよ」をうまくなろうなんてぬるい！ぬる過ぎる！そこで、ぶよの消えるパターンを下に示す。このパターンを頭にたたき込んで、ゲームプレイ中にイメージできるようにしよう！

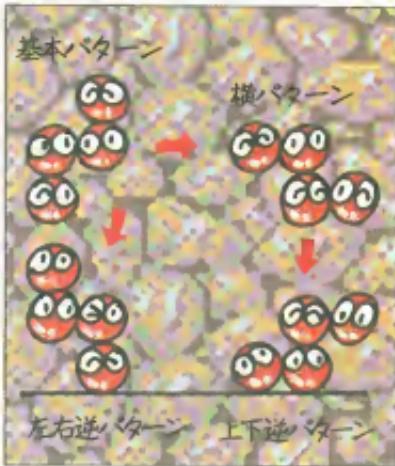


L・S・T型は連鎖のかなめ!!

ぶよを連鎖させる上で大事なのが、L・S・T型の3種類のパターン。これを抜きにして連鎖を語るわけにはいかない。3種類のパターンには、ヨコにしたり左右を逆転させることで、合計4種類の変化パターンが存在するぞ。



これくらいの速
くは、だれでも簡
単に組めるよう
になるはずだ！



しか 連鎖の仕掛けは低く作れ!!

さあ、いよいよ連鎖の話だ。右に示すのが初心者の作りやすい2連鎖。確かにこの方法は正しい。でも、プレイフィールドの高さはぶよにして12コ分なので、当然、連鎖の仕掛けは低く作るほうがいい。さらに、対戦相手の送り込んでくる、おじやまぶよのことも考慮しなければならない。



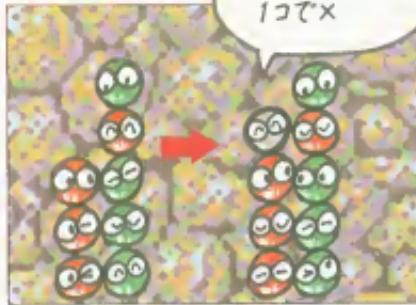
▼高さは4段前
後で積もう！



連鎖させるぶよは高く!!

連鎖の引き金となるぶよの高さが1～3段の高さに置かれた2連鎖を、3種類下に示す。そこにおじやまぶよを降らせると、引き金となるぶよが高く積んであるほど、おじやまぶよに対する抵抗力を持っているのがわかる。

これから、「連鎖の引き金となるぶよは高い位置にくるように積むのがいい。しかし、連鎖の仕掛けは低く作るにこしたことはない」という、相反する結論が導き出される。



⚡ おじやまぶよが降った場合



(基本中の基本!! 2連鎖を生む!!)



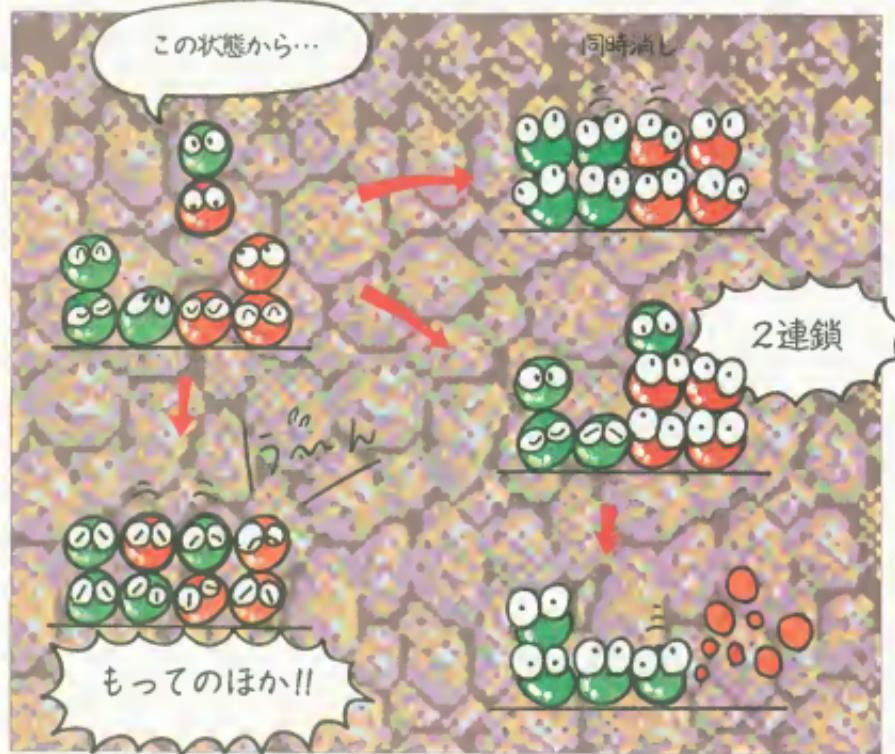
◀ 2連鎖なんかは、
すぐに素早く作れる
ようになるだろう。
問題はそれからだ。



▶ 同時消しも有効な
攻撃といえる。明ら
かに連鎖ができる場
合は、必ず連鎖を！

同時消しよりも連鎖!!

連鎖の基本はぶよの色を揃えて積んでいくこと。だが、ぶよの落としかたによっては、連鎖せずに同時に消えてしまう場合がある。対戦相手に降るおじやまぶよの数は、点数で決まる。同時消しよりも連鎖させたほうが点数は高い。だから、むりにでも2連鎖を狙うのがグッド。しかし、自分の積んだぶよぶよ群から2連鎖のパターンを見つけ出すのは、慣れないとちょっとむり。こればかりは、やりこむしかない！



2連鎖といつても素直に落とすな!!

2連鎖をするとき、前ページのように落とししたふよが全部消える場合……こいつは効率のいいパターンだ。しかし、このふよの片方だけが連鎖の引き金となる場合、片方のふよは残ってしまう。その残ったふよの行く末まで思いを巡

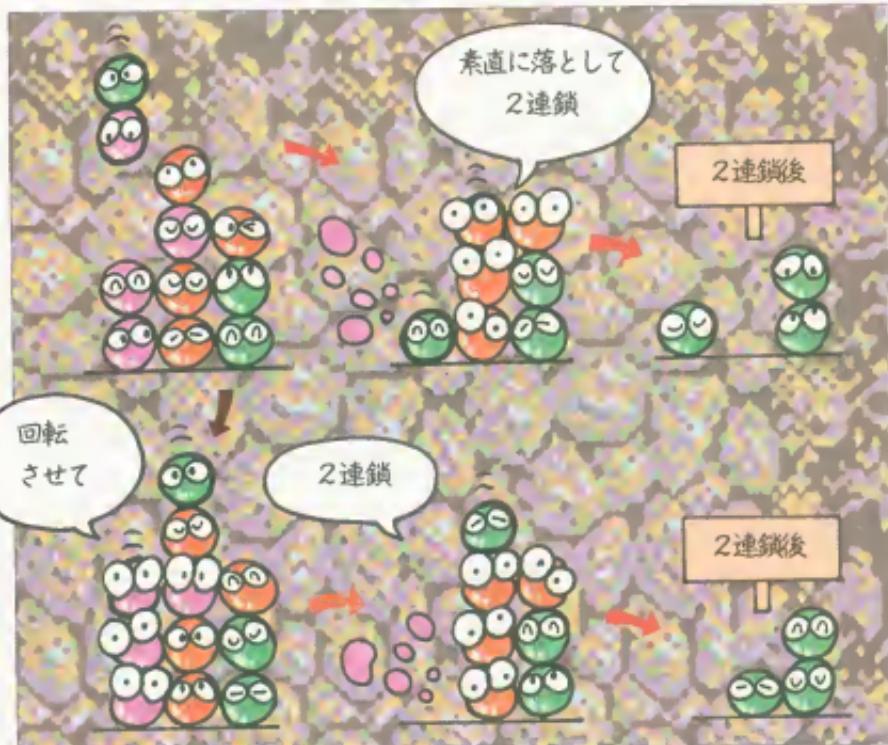
らすのが上達するための必須条件だ。連鎖のときに余ったふよを、同じ色のふよにつなげることは次に作る連鎖のための基

礎となる。それに、残ったふよが思わずどこで消えると、それだけ相手に降るおじやまふよも増える！



▲ふよが消えた後のことを考えつつ積んでいくのが、連鎖を作るうえで避けられない思考である。

▼必要なないふよは右側に積んでいく。でもこれらを使うようにしないと上達はしないだろう……



(もっと連鎖を増やすには!?)

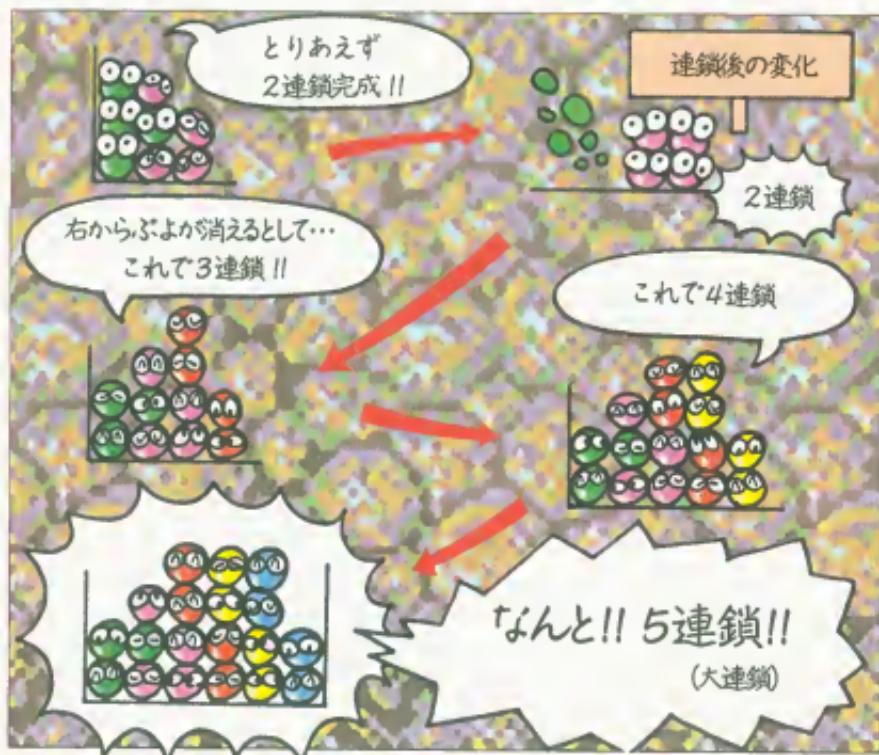
ふよの消えた後のことを考える…

ここからは、「連鎖をもっと増やす方法」について考えてみよう。

連鎖を続けて起こすには、ふよの消えた後の状態を考える。すると、どこにどのようにふよを積んでいけば連鎖を続けられるかがわかるだろう。たとえば、下の図のようにみどりふよを引き金としたむらさきふよの連鎖を想定してみる。こうりょく むらさきふよが消えた後のことを考慮し、右側にふよを積んでいくことで、5連鎖も可能だ！



連鎖を作るのは初心者の最初の目標だ



これぞ王道!! 連鎖の積みかたの3パターン

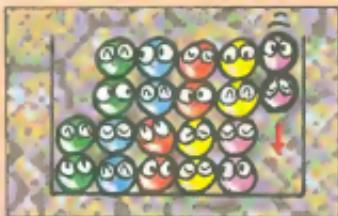


◀ 2段積み、3段積みはだれでも簡単にマスターできる。

その1

2段積み

きれいだけど実用性は…?

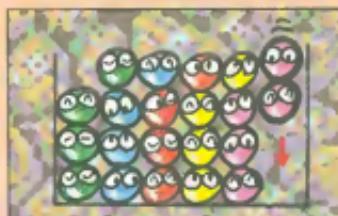


図をみると……うーん美しい。2つの同じ色のふよを重ねて5列分作る。その上にも、1行ずつずらして左下と同じ色のふよを2コずつ重ねる。これを4つ作って、右端のむらさきふよを消すと、見事に5連鎖が成功。O型の消えかたを取り入れた連鎖である。ふよの降るパターンがよくないとできないぞ。

その2

3段積み

おじやまふよに強い積みかた



2段積みのように美的感覺にすぐれた仕掛け。こちらはL型の消えかたを取り入れた連鎖だ。連鎖の引き金となるふよの仕掛けが高いので、おじやまふよに対する抵抗力も持っている。でも、こちらも降ってくるふよのパターンに頼った積みかた。でも、初心者が取り入れると、グーンと上達する仕掛けだ。

その3

挟み込み

5列分で5連鎖!

左端が1ふよ分高くはなっているが、5列分で5連鎖を展開できるというコンパクトでグレイトな積みかた。一見、余分なふよを置けるスペースがないくて、2段積みや3段積みよりも、ふよの降るパターンに左右されそうだ。だが、しかし、ここに載せたのはもっとも基本形。この積みかたを修得して応用することは、中級者が上級者にレベルアップするには欠かせない、といっておこう。



(2段積みの連鎖の特徴)

いつもベストパターンがくるわけじゃ…

2段積みは、それほど実戦的な積みかたではない。下の図のように、余分なふよを積めるスペースが少ないのでその理由だ。いつもこちらに都合のよいふよが降ってくるわけではないので、その余分なふよを積む場所が極端に限定されてしまうのはつらい。しかし、連鎖の基本形なので使えるようになっておけば必ず役に立つだろう。初心者が理解しにくい、タテ方向の変化が少ないので特徴だ。



▲余分なふよの積める範囲の狭いのが難点。性質をじっくり理解して使いこなすように。



2連鎖の場合



余分なふよを積める場所



段差ができた場合は…?

前のページでは、同じ色の2つのぶよの上に余分なぶよを積んだ場合を示した。では、下に余分なぶよが積まれていたらどうだろう？ そんなときは、下の図の上のようにみどりぶよの上に余分なあかぶよを積むと連鎖を進められる。つまり、下に余分なぶよが積んであったら、その分連鎖を引き起こすために落ちてくるぶよを高くする必要が生じる。

では、下図の下の部分を見てみよう。これは2段積みにこだわり過ぎて、連鎖できるものもできなくなってしまう例だ。こんな場合はあわてずに、3段積みを取り入れることで連鎖を引き起こすことができる。「ぶよぶよ」をプレイしていると、こんな事態が起こるのは日常茶飯事。セオリーにこだわり過ぎるとチャンスを逃すという、典型的な場合だ。



▲段差ができた場合はやっかい
△何個ぶよを落せば、あるいは
積めば連鎖の kansai よくあるやつ



▶2段積みばかりでは、
成長はゆかない。森林に「対応」

3 連鎖完成直前

ここに1つか2つの
ぶよを積む

むらさきぶよを置く

完成!!

こちらも3連鎖完成間近

横にして落とす

完成!!

This diagram illustrates a common mistake in Puyo Puyo. It shows two stages of a playthrough. In the first stage, a player tries to build a chain by stacking puyo on top of each other, which fails due to a height difference. In the second stage, the player successfully creates a chain by placing a purple puyo horizontally to level the ground before dropping other puyo, resulting in a successful chain completion.

(3 段積みの特徴)

おじやまふよに強く、応用のきく積みかた!!

3段積みは、2段積みにくらべると非常にマスターしやすい。余分なふよの積める範囲が広いために、積みかたをよく考えれば、初心者でも簡単に5連鎖を作ることが可能。また連鎖の引き金となるふよの高さが3ふよ分もあるので、おじやまふよに対する抵抗力も強い。

そして、2ふよ分の段差があっても連鎖するので、完めれば初心者も一挙に中級者にレベルアップできる積みかたである。



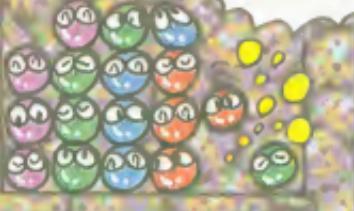
▲この積みかたを見ると大連鎖の醍醐味がわかつてくる

▶4連鎖なんてオチヤノコサイサイ

3段積みベストパターン



5連鎖!



2連鎖の場合

余分なふよ

連鎖できる!!

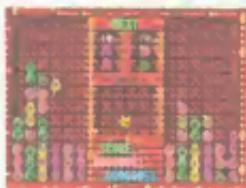
余分なふよを積める場所

連鎖のためのスキマ



段差ができてしまったときの対処

3つの同じ色のぶよに1つのぶよをくっつけて消す……というのが3段積みのセオリーといふわけだ。すると段差ができてしまった場合は、同じ色の3つのぶよが消えてしまわないようにすると、自然に連鎖につなげることができる。



▲3段・2段積みを繰り混ぜてもいいが、おじやまぶよのことを考えると3段積みのほうが有利だ。

そして、こちらの積みかたにもいえることだが、やはりセオリーに縛られてはダメ。下図の下の部分のように、せっかく降ってきたあおぶよをむだにしないためには、2段積みを取り入れるというような柔軟性も要求される。



3連鎖完成まであと1歩!!

3D level diagram showing two paths to a 3-chain completion. The top path involves stacking blue pom-poms (aoe-bu yo) to clear red pom-poms (akabu yo). The bottom path involves stacking red pom-poms (akabu yo) to clear blue pom-poms (aoe-bu yo).

完成!!

あおぶよを積む

ここに消えないためのぶよを積む

こちらも、もうすぐ3連鎖

消えないよう落とす

ここにあかぶよを積む

完成!!

(はき) 挟み込みの特徴)

中級者のハイクラスに贈る積みかた!!

下の図に各種の挟み込みの例を示す。挟み込みは、ようするに降ってきたふよを臨機応変に積んでいく技……というと聞こえはいいが、素直に表現すれば「行き当たりばったり」の積みかたなのだ。それだけに、この積みかたは一朝一夕にマスターすることは不可能だ。3段積みと2段積みを完璧にマスターした中級者さえも、実戦で使えるようになるには、かなりの時間を要するだろう。



▲きじょうによにあがみよを挟んだ場合。ほかの部分は3段積みと2段積みを使っている。も迷走時間省しだ。



5連鎖

挟み込みパターン各種



▲挟み込みのぶよが低い場合

挟み込みのぶよが
ずれた場合



コンパクトな
3連鎖

ぶよを2コ
挟んだ場合



挟み込みマスターが上級者への道!!

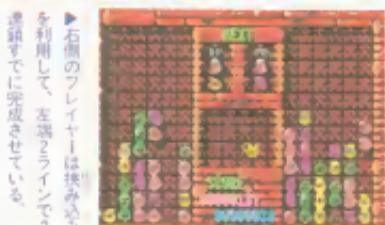
「同じ色の4つのぶよを違う色のぶよで、あらかじめ分断しておく」これが、挟み込みの理論だ。

しかし、頭で理解してはいても、実戦で使うとなると話が違う。柔軟な対応を要求されるし、判断力も2段積み3段積み以上のものを要求される。だからといって、パターン積み(2段・3段積み)に走っていては上達は望めない。パターン積みは、ある程度の時間プレイしたプレイヤーなら誰でもできるようになってしまふ積みかた。そこから、抜きん出たいと思うなら、挟み込みをマスターするしかない!

それには、なにが必要か? といえば「やりこむしかない」としかいえない……。

プレイヤーは、この「挟み込み」をマスターすることで禁断の領域に入っていくことになるだろう!?

▲すべてのぶよを消すことを前提に横むのが挟み込みだ。失敗したのが右側のプレイヤー



6連鎖の例

こちらに落とすと



4連鎖

6連鎖

これで もう 3連鎖・4連鎖はあたりまえ

今までのパターンを応用して…

2連鎖の基礎から始めて、2段積み、3段積み、挟み込みを順番に解説してきた。これらの積みかたをプレイヤー自身が織り混ぜてアレンジすることで、3連鎖、4連鎖などは簡単に積むプレイができるようになったはずだ。

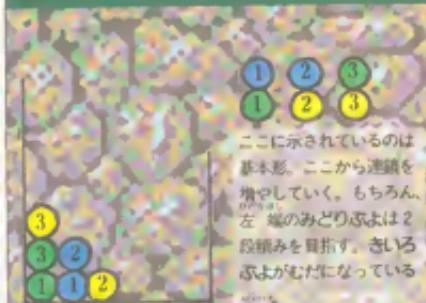
ここでは、特定のふよの降るパターンを例にとって、連鎖発動までの早道を模索してみようと思う。下に示したのは4連鎖までの道のりだ。



経験と知識で迷ひよを走りぬけ！

4連鎖までの道のり（例）

①とりあえず左から



ここに示されているのは基本形。これから連鎖を増やしていく。もちろん、左端のみどりふよは2段積みを目指す。いろいろふよがむだになっている

③連鎖後のことも…



むらさきふよがどんどん降ってくる。一度連鎖させた後に使えるように3つ積んでおこう。
8のみどりふよの上におくのはみどりふよだけ。注意しよう！

②2連鎖完成…まだまだ



あかふよが連続して降ってきたので、さいろふよの上に積む。この上にあおふよを積むことで、とりあえず2連鎖が完成了。まだまだ残りを貯てる！

④4連鎖完成!! ファイサー!!



とりあえず4連鎖が完成了しかし、むらさきふよが8回落ったのに1連鎖にしかならなかったのは残念無念。連鎖の完成をさせたための失策だ……。

もっと連鎖を増やすための積みかたは?

とりあえず4連鎖は完成した……しかし、4連鎖では対戦相手の息の根を止めるには、まだまだ足りない。そこで、ふよの降るパターンが同じと仮定して、もっと連鎖を増やす積みかたを研究してみよう。

降ったふよは全部で28個、内訳はみどりふよが6コ、あおふよが6コ、あかふよが5コ、きいろふよが3コ、むらさきふよが8コ。ふよが消えるのは最低4コだから、効率よく積めば最高5連鎖まで仕掛けを作ることができそうだ。事前に降ってくるふよがわかっているわけはないけれど、後学のためにシミュレートしてみよう。挟み込みをマスターしていないプレイヤーのために、ここでは2段積みと3段積みを取り入れた積みかたを展開させる。



下方向と左方向に連鎖するパターン。2連鎖目が同時に消している。



こちらは左端の上方に向かって挟み込みを使った連鎖を増やしたパターン

大連鎖(5連鎖以上)への道のり(例)

①基本パターンを作る



連鎖を増やすために、
きいろふよを活かすよう
にしなければダメだ。
ちょっと形は違うが、4
連鎖を狙ったときの基本
形に似たものができるがあ
るはず。

②あおふよを活かすために犠牲か……



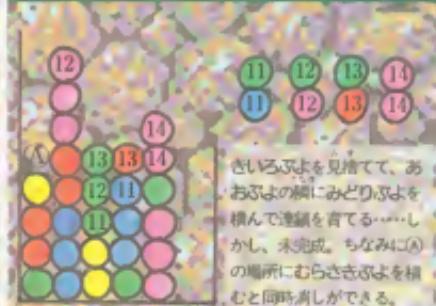
あおふよを3コ横むため
にあかふよがだになってしまいそう。そこであ
おふよの上にあかふよを
横んで、連鎖をふやすこ
とにする。
でもみどりふよが……

③しまったむらさきふよが……



右方向に9個を育てている
が、配筋が悪くて思うよ
うに育たない。10のあかふ
よのおかげで、2連鎖は完
成したが、今回もむらさき
ふよが活かされていない。

④完成しなかった……無念



きいろふよを見捨てて、あ
おふよの間にみどりふよを
横んで連鎖を育てる……し
かし、未完成。ちなみにⒶ
の場所にむらさきふよを横
むと同時に消しができる。

(おじやまぶよも有効に使え!!)

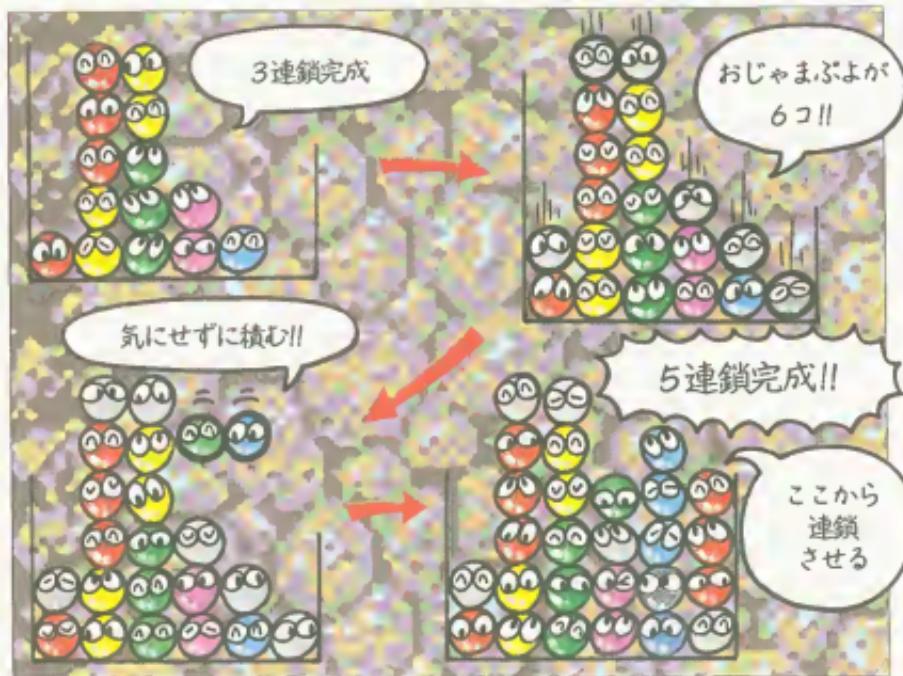
おじやまなヤツラで連鎖を増やす!!

対戦相手の送り込んでくるおじやまぶよ。ノホホンとした顔が憎らしきが、隣接しているぶよが消えるとおじやまぶよもいつしょに消えてくれる。これをを利用して連鎖を増やすこともできる。少量のおじやまぶよは、連鎖を増やすうえで大変役に立つ。その例



おじやまぶよを用いた連鎖
おじやまぶよは回かいのつるぎ

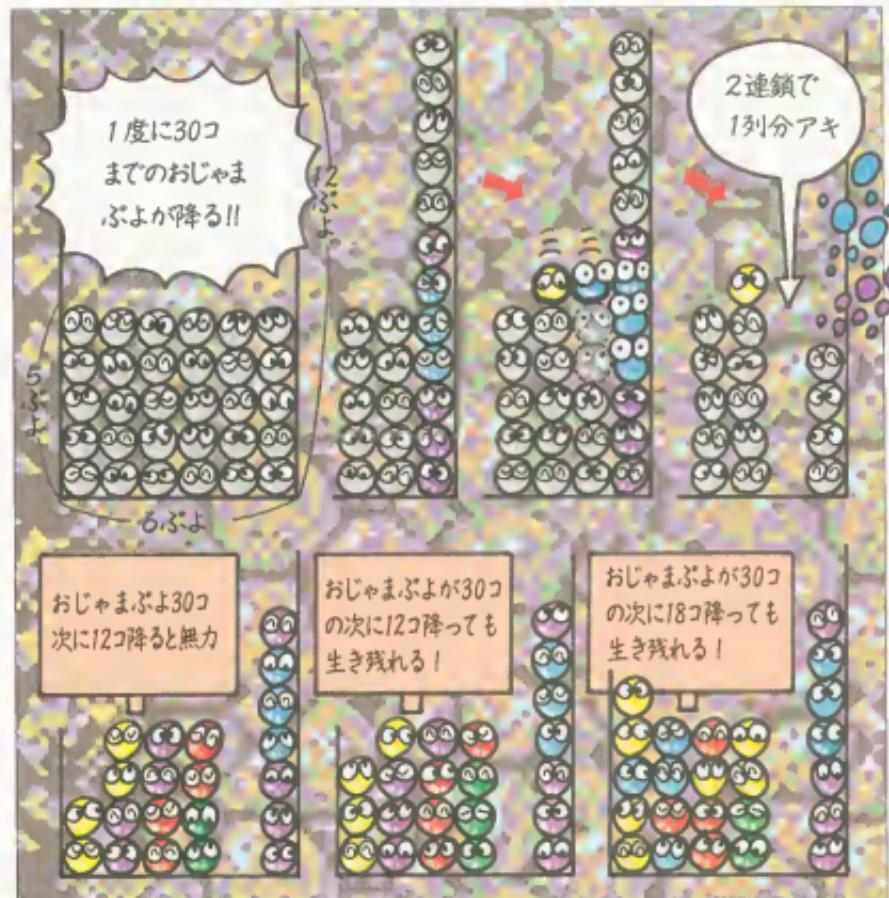
を下の図に示そう。もし、おじやまぶよが残っても、それをマイナスとは考えず、逆に利用することで、「炎い転じて福をなす」のことわざを実践してやれ！



おじやまぶよ対策の積みかた!!

プレイフィールドはヨコ6列、タテ12コ分で構成されているので、ぶよは72コ積める計算になる。こちらが連鎖の仕掛けを作っているときに岩ぶよ(30コ分)をくらったたらまらない。そこで、この岩ぶよ攻撃を克服するための積みかたを紹介しよう。下図の上の部分の右端の積み方に注目。こうして積んでおけば、2連鎖で一気に底まで掘り返すことができる。あとは、あらかじめつくっておいた連鎖を発動させるのみ！

▼おじやまぶよを利用した4連鎖が成功。どう大魔王以降は積極的に利用しないといカン。



（おじやまぶよの消したも重要!!）

上手に消して復活を目指せ!!

降ったおじやまぶよを利用するのも大事だが、確実に消していくのも大事だ。てっとり早い方法は、おじやまぶよの降る前に積んでおいた連鎖を振り出して作動させること。それから、ぶよを消すことによって、どのおじやまぶよが消えるかも確認しつつ消していかなければならないぞ！



おじやまぶよを消しつつ、次の
戦略を考えなければ！



上級
超連鎖への道



(相手に送るおじやまぶよを考える…)

おじやまぶよの数は点数で決まる!!

対戦相手を倒すためには、相手に大量のおじやまぶよを送ることが必要だ。相手に送られるおじやまぶよの数は、消したぶよの点数によって決まるので、たくさんのおじやまぶよを相手に送りつけるには、できるだけ高得点の多連鎖を仕掛けねばいい。おじやまぶよは1コ70点と決まっている。何連鎖でどのくらいのおじやまぶよが降るのかを、しっかりチェックだ！



予告ぶよ・小

これはおじやまぶよ1コ分を表す。



予告ぶよ・中

おじやまぶよが6コ分で、この予告ぶよ・中になる。



予告ぶよ・大(岩ぶよ)

予告ぶよ・中5コ分、つまりはおじやまぶよ30コ分という寸法。

得点の計算法

得点=基本得点×ボーナス合計 (A+B+C)

合計が0の場合は1になる

A 連鎖したな！

ボーナス

1連鎖	0点	2連鎖	8点	3連鎖	16点	4連鎖	32点
5連鎖	64点	6連鎖	128点	7連鎖	256点	8連鎖	512点
9連鎖	992点						

B 同時に消したね！

ボーナス

1色	0点	2色	3点
3色	6点	4色	12点
5色	24点		

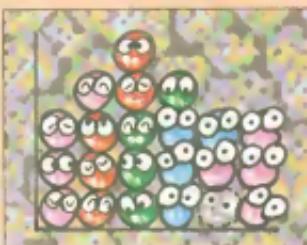
C たくさんつないだよ！

ボーナス

4コ	0点	5コ	2点	6コ	3点	7コ	4点
8コ	5点	9コ	6点	10コ	7点	11コ	10点

基本得点=消したぶよの数×10

この基本点数にボーナス点をかけたものを下のように合計する



1連鎖 (あお・むらさき) $(40+40) \times 3 = 240$

2連鎖 (みどり) $40 \times 8 = 320$

3連鎖 (あか) $50 \times (2+16) = 900$

4連鎖 (むらさき) $40 \times 32 = 1280$

2740点は
約70×39に等しい

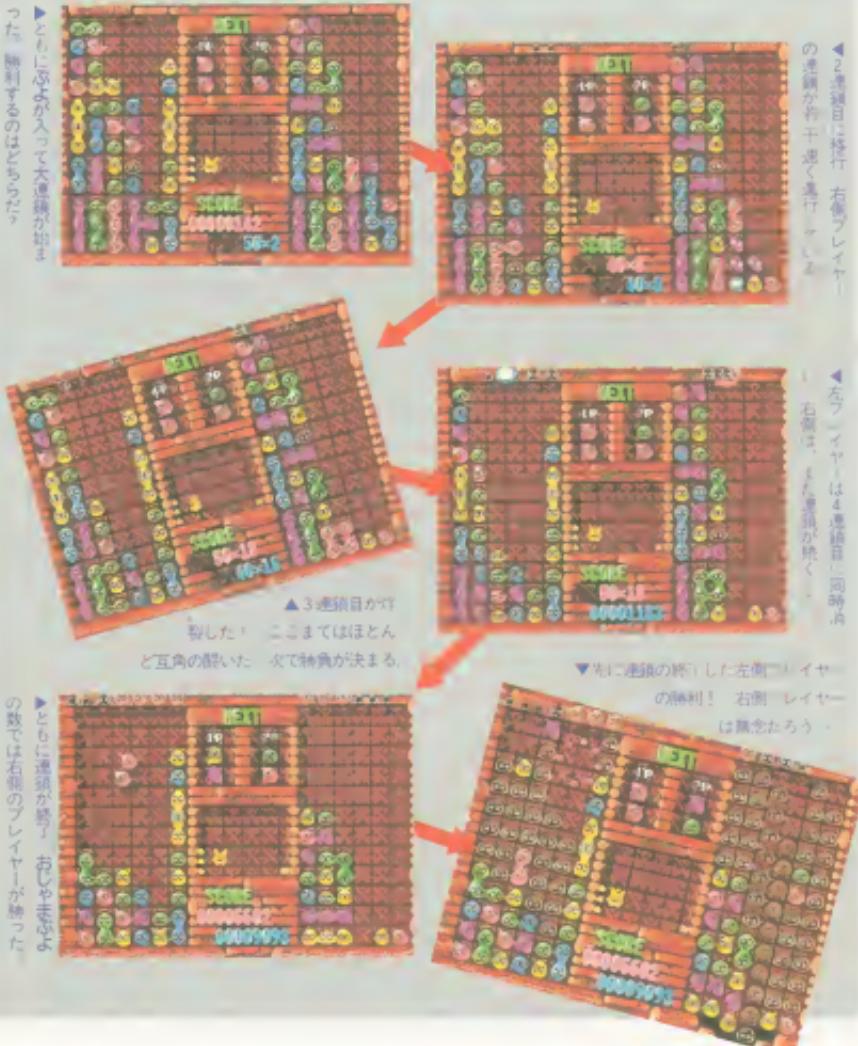
合計 2740

39コのおじやまぶよ!!

対決!! 大連鎖!!

序盤戦で岩ぶよ1コ(30個)を相手に送り込んで十分プレッシャーにはなるが、相手の息の根を止めるまでには至らない。相手を完膚なきまでに叩きのめすには、やはり岩ぶよが2コ必要だ。岩ぶよを2コ作るには、4連鎖同時

消し(4連鎖目に同時消しをからめる)か5連鎖が適当な仕掛けだろう。では、このふたつを対決させてみたらどうか……勝つのは連鎖が先に終わるほうである。つまり、4連鎖同時消しのほうが勝つわけだ。



もう1連鎖増やすためのコツ!!

セオリーに走るまえに考えろ!!

左端から連鎖を作っていく場合、プレイフィールドの幅はぶよにして6コ分と決まっているので、5連鎖以上増やすのはほとんどむりなおはなし。そこで考えられるのは左端から連鎖の仕掛けを積んでいく前に、左端でタテ方向の連鎖を最初に作っておく方法だ。

ちょっと危険なけれど、左から3ライン目に積み上げてみた。



3段積みの場合を考える

連鎖を
続ける

難しい
こここの部分が



挟み込みの場合を考える

連鎖を続ける

もはや世人には
理解不可能…



左下の1ぶよかカギ!!

こうして右へ
積んでいく

どちらかに
むらさきぶよを
積んでいく



左端部分の積みかたを考える……

連鎖を増やすには、左端3ラインの部分がカギとなる。ただ、念頭に置いておきたいことは、余分なぶよが入ると連鎖しないことがあるということ。連鎖したぶよが確実に消えるように積まないと、計算違いで連鎖しない場合が出てきてしまう。そこはぶよをふやすことでフォローも可能だが、できるかぎり余分なぶよを積まないことが大切だ。また、せっかく積んだぶよを連鎖させないようにするのも大事。「この色のぶよが消えたらこうなる」といった、連鎖後のぶよの状態をよく考えよう。



▲モーレツな仕掛けに成功した図。



▼余分なぶよを積まないよう心がけよう。



もっとも簡単な積みかた

10
ブロック

このさうじうよと
みどりぶよ上お逆でも…

4連鎖まで作ってみる

よく見ても
よくわからない…

同時消しの場合

段差を計算にいれて
いいので同時に消し

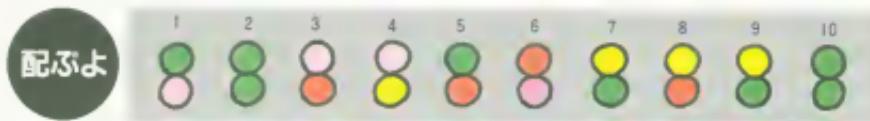
連鎖への早道を見出せ!!

パターンに縛られない積みかたを!!

基本的なテクニックから連鎖の作り方まで解説してきたが、勝負のカギは、やはり3～5連鎖の積みかたをいかに早く作れるかにかかる。それにはやはり、経験も十分に必要な要素だが、もっとも大切なのはパターンに縛られずに連鎖をつくること。パターンに頼ることは、ランダムに落ちてくるぶよにすがること。ランダムな人生を送りたいプレイヤーは、どうぞそ

ちらへ……。2段積みと3段積み、この2つのパターン積みでは、余分なぶよを出してしまう。余分なぶよさえ出さなければ、より早く連鎖を発動できるのは当然のことだ。

下に示すのが、同パターンの配ぶよで挟み込みと3段積みを狙った例。この例では挟み込みが完成しているが、これとは逆に3段積みが先に完成する配ぶよもあるのを忘れないように！



3段積みに挟み込みを取り入れる

挟み込みは応用性が高いからといって、挟み込みばかりやっていては芸がない……というよりも勝つことはできないだろう。下の図のように（ぶよのパターンは前ページと同じ）序盤は3段積みを狙っていたが、きいろぶよがむだに

なってしまうので途中から挟み込みを取り入れる……これでも5連鎖にたどりつく。とにかく、余分なぶよを出すことなく連鎖を積むのが大切。「降ってくるぶよをいかにむだなく使うか…」この思考が「ぶよマスター」への道を開く！



最後に……

「ぶよぶよ」の醍醐味は、なんといっても大連鎖（5連鎖以上の仕掛け）。そこで、いかに連鎖を作り、いかに連鎖を増やすか、という解説を中心にお送りした。そして、たどりついた結論は「汝、すべてのぶよを愛せ（使え）」ということだ。

余分なぶよを出さないようにするには、2段積み、3段積み、挟み込みといったすべての積みかたをフルに応用してこそできる。この命題を満足させるには、実践あるのみ！ 日々の精進こそが「ぶよマスター」への道を開くのだ！ では、キミ自身の「連鎖ライフ（ぶよぶよ地獄）」を満喫してくれたまえ!!



▶コンストントに連鎖を出すのが相手のペースを乱すのにつながる。速攻剥離

詰めぶよ!! 判断力に磨きをかけろ!!

ぶよの降るスピードが速くなったり、おじやまぶよが降ったときに重要なのは、ぶよを積む判断力とスピードだ。自分の積んだ連鎖の仕掛けがおじやまぶよに埋まってしまっても、ぶよをただひたすら消すのみに終始してはダメ。

連鎖こそ最大の攻撃であり防御でもあるのだ。

そこで、判断力に磨きをかけるための「詰めぶよ」を14問用意した。いろんな連鎖のパターンは、見るだけで実戦に役立つはずだ。

頭の神経細胞を、ぶよにしつつ解いてくれ！

例題

この状態から下図で

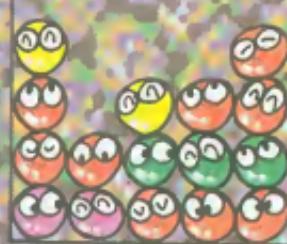
3連鎖をつくりなさい!!

NEXT

ぶよぶよ

ぶよぶよ
次に降る

現在
降つて
いるぶよぶよ



3連鎖を作ることを考えるより、まず連鎖のカ子を見つけるのがいいと思う。図を見る限りみどりぶよを消すと、あかぶよを連鎖させることができる。だが、さいろぶよがジャマでできいろぶよを消すには…という具合に考えていけば解答にたどり着けるはずだ。

解答

その1

きいろぶよをS字型に消すパターン。これでみどりぶよ、あかぶよが消えて3連鎖というわけだ。



その2

こちらはきいろぶよをL型に消す。みどりぶよが離れてるので、バッッと見てわかりにくいためがある。



初級者向け問題

その1 【目標】 3連鎖



その4 【目標】 超大連鎖



その2 【目標】 2連鎖同時消し



その5 【目標】 6連鎖



その3 【目標】 3連鎖



上級者向け問題



その8 【目標】 5連鎖



NEXT

ふよふよ

その9 【目標】 5連鎖



NEXT

ふよふよ

その8 【目標】 6連鎖



NEXT

ふよふよ

その9 【最終問題】

つぎのふよで最高何連鎖まで
できるか？

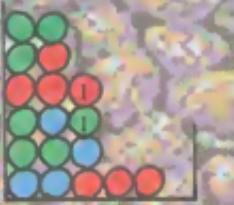


詰めふよ解説

初心者向け問題

その1

上か下のあかふよを消すと
3連鎖が発動。下のあかふよの消える動きが興味深い。



または

その2

詰めのふよは連鎖させず、
きている部分を長い連鎖に導
くのが上手だ。



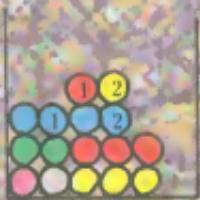
その4

とにかく右端に落とせばね？
連鎖格同消しが起こる。連
鎖後に残るふよはいくつ？



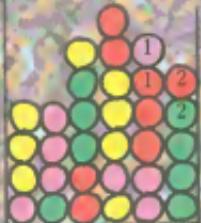
その3

タテ方向の連鎖はわかりに
いいが、この横みかた方は
簡単なほうだろう。



その5

あかふよを消せば連鎖が発動される
ついでにみどりももし消すと何に？



上級者向け問題

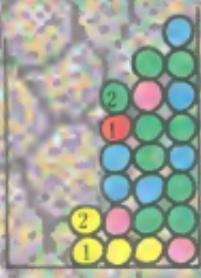
その1

連鎖にしてやまなおじや迷ひつ
づぬないとダメなのだ。



その2

タテ方向の連鎖は非常にわから
りにくい。これくらいで済ん
でるよう、シヤマタタタだな！



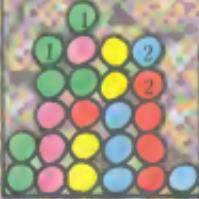
その3

あおぶよを消すことで
やるふよが消えるのを利用して
おしゃまぶよのありがた味
かじかる。



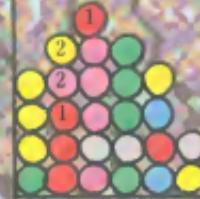
その7

みどりのよを消す場所が決
めの手だ。みどりのよを消し
てしまつてはダメ。



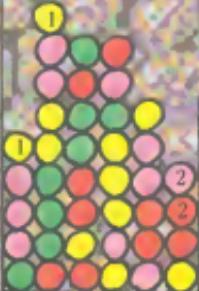
その4

おしゃまぶよのこんな固の
ようか場所に隠つてくれた
なら、本音というものだろ
う。



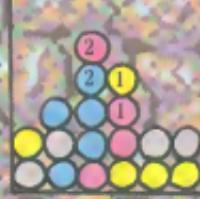
その8

こちからじごうよを横も場所が連鎖の数を
左右する。と端の二ラインがなきだ。



その5

おしゃまぶよのこんな固の
ようか場所に隠つてくれた
なら、本音というものだろ
う。



その9

歩のような横みかた……。(連鎖)これができたらプレイヤーとして
いうことはないはず。こんなパターンが複数つてくるなうに意じよう。



その6

最初におわぶよを消し、むらさきぶよで
連鎖を発動。こんな問題で遊むなよ！



対戦! 勝つためのテクニック!!

初級者編

①ネクストぶよもチェック!!

降ってくるぶよをスピーディに積むのは大切。だがしかし、次にどんなぶよが降ってくるかチェックしないで積んでもしまうと、思わぬ失策が発生する。これによって1連鎖損してしまったり、仕掛けが遅れたりと、思わぬ事態に発展することもありうる！

だから、初心者はネクストぶよをチェックするくせをつけておこう。



▲かならず、次のぶよ見て判断を立てよう！

②ぶよ捨て場を作る!!

最初からすべてのぶよを使って連鎖を作っていく、なんて人はこの世にいるはずがない。いや、存在してはいけない！

そこで「ぶよぶよ」プレイ時間の少ないプレイヤーは、あらかじめ余分なぶよを積む場所を考えておこう。左端から連鎖の仕掛けを作っていくとしたら、右端1ラインをぶよ捨て場にするのがいいかな。



▲いらないぶよは、右端に捨てていけ!!



③とりあえず3連鎖

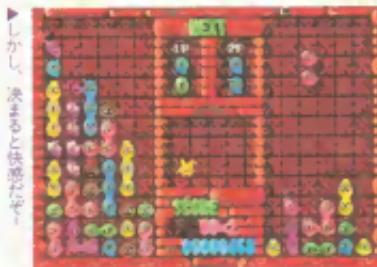
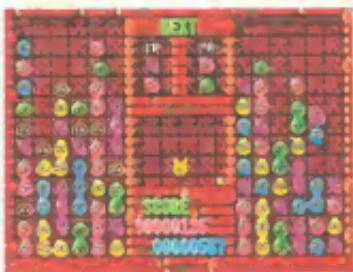
勝負のカギを握るのは3連鎖である。5連鎖以上の仕掛けはとどめを刺すにはもってこいの積みかただが、決められる確立が低くなるので、ほとんど大道芸にすぎない。

そのため、いかに素早く3連鎖を組めるかが勝敗の分かれ目となる。日頃から上級者に、一矢むきたいと考えている初心者は、とことん3連鎖を練習しよう。

はさ ①挟み込みを取り入れろ!!

連鎖を効率良く作っていくには、余分なぶよを出さないのがもっとも大事。そこで推奨されている(?)積みかたが挟み込んだ。挟み込みは、ぶよの降るパターンに左右されずに積んでいける応用範囲の広い積みかた。それだけに、瞬間的な判断力や、素早い認識力が要求される。

たしかに、2段積みや3段積みをマスターして早く積めるようになれば、対戦でも勝てるようになるし、サタンにも勝てるようになるだろう。しかし、仲間内で無敵を誇ったり、コンテニューなしでエンディングを見たいのなら、挟み込みのマスターが必要不可欠。苦労した上に修得した挟み込みの連鎖には応えられないものがあるぞ!



②3連鎖4連鎖のワン・ツー攻撃!!

黄金の勝ちパターンといえるのが、これから解説する「3連鎖から4連鎖」。

最初に繰り出す3連鎖で対戦相手の積んだぶよを台なしにしてしまう。そして後に4連鎖とどめを刺す作戦。これが決められればサタンだってルルーだって怖くない。ところがどっこい、簡単に3連鎖の後に4

連鎖なんて組めるはずがない。それでも、3連鎖の攻撃で相手におじやまぶよを降らせて仕掛けを躊躇するのは、かなり有効な作戦といえる。

逆に3連鎖の攻撃に耐えるには、下図のように仕掛けの全体を底上げしよう。この技術は、連鎖を増やすにももってこいだ。



①超高速で5連鎖を組め!!

コンピュータとの対戦や、人と対戦するときに活きてくるのが、超高速で5連鎖を作る作戦。とくに大きな連鎖を狙ってくる中級者を、グウの音も出ないまで粉碎できること間違いなし。もちろん、挟み込みを有効に取り入れてむだなぶよを出さないようにするのを忘れるな。しかし、5連鎖はあくまでも成功させなければ意味がない!



▲とにかく、何が何でも相手より速く連鎖を!

②ぐるぐる技で時間稼ぎ

対戦者同士が5連鎖を同時に決めたら勝敗はどうなるか? 最初のおじやまぶよ30コが降っても双方ともに耐えると、普通のぶよが降ってくる。このぶよがくっつくと次の30コが降ってきててしまうので、ぶよが降下中に時間稼ぎのためにボタンを連打しよう。ぶよがぐるぐる回って、少しだけ時間を稼ぐことができる。この稼ぎが、勝利につながる!



▲回っているぶよの表情で、心が和む…

③ワンクッション置いて積む

ぶよ1コの幅の場所にぶよが入ってしまうと回転できなくなってしまう。1ライン分の狭い部分に、ぶよを逆にして入れたい場合は、一度高い場所にぶよを置いて回転させてから入れるようにする。対戦ゲームではぶよの落ちるスピードが速くなってしまっても、すぐにくっついてしまうことはない。事前に高い場所に置けば時間稼ぎにもなるし、回転ミスということも少なくなる。ただし、ボタンを押す回数を間違えないように!

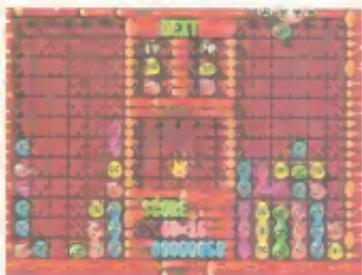
この技を「とことんぶよぶよ」の高いレベルで使うと、とんでもないことに……。



▲ぶよの落ちるスピードが速くなつてから、勝負が長引くと、もっとスピードが速くなる。操作はちょっと難しいが非常に使える技。

④相手を見て戦略を立てる

勝負を確実にものにしたいなら、戦略を立てる時に相手の積みかたも見る必要がある。いつ相手がおじやまぶよを送り込んでくるか、というプレッシャーに押されて、自分の手ばかり見ていてもしょうがない。相手の仕掛けの進み具合を見ながら、自分の連鎖を作っていく。そして、相手の積みかたが完成したら連鎖させる前におじやまぶよを送り込む。相手の連鎖が発動したら、こちらの連鎖の仕掛けも台なしになる。だったら少ない連鎖でも確実に相手の連鎖の仕掛けを妨害することのほうが有効なのは、上級プレイヤーなら、だれでも気がつくことだ。逆に連鎖を決められてしまったときは、必死で連鎖を作つて対抗するしかない。この場合は全力を傾注せよ！



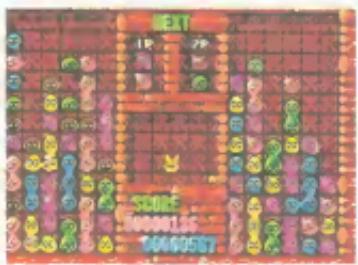
▲相手の連鎖が完成するまで



▶3連鎖でメチャチャにする!!

⑤わかりにくく積む

上級者同士の対戦であれば、双方ともに相手の手を見ながら戦うことになる。そこで最高のプレッシャーを与えるには、タテ方向に連鎖を積んだり、挟み込みを多用して相手に仕掛けを悟らせないように積む方法が有効だろう。でも、同じぐらいの熟練者同士の戦いであれば、勝敗を左右するのは運しかない！



▼見栄張りの使いそうな作略…
我が通用するのは一回だけかも…。



LV99を目指せ!!

とことんぶよぶよ講座!!

この世に文明がある限り永遠に降り続けるぶよを、永遠に消し続けられる自己啓発ゲーム、それが『とことんぶよぶよ』。レベルは最高99まで上がり、それ以降も続けることができる。

この「とことんぶよぶよ」がうまくなる秘訣は、この世にたったひとつ！ 何度もプレイすることである。「ぶよぶよ」をこの手に入手したからには、LV99を目指そう。それが『ぶよぶよ』のプレイヤーの宿命……いや、悲願である！



▲集中力と気合いでLV 99を目指そう!!

激甘モード (LV1から)

激甘モードといわれるだけに、お助けキャラである「カーバンクル」と「びっぐぶよ」がランダムに出てきてプレイを助けてくれる。連鎖の研究にも活かせるモードだぞ



▲カーバンクルはどこにいる？



▲消されたぶよの……合本…

中辛モード (LV3から)



カーバンクル

このモードでプレイヤーを助けてくれるのはカーバンクルのみ。このレベルのゲーム開始直後のスピードで、NEXTぶよをみられるように視力を鍛えてもいいかも……。

▶むらさきぶよがピックリ！



激辛モード (LV5から)



びっぐぶよ

このモードでは、びっぐぶよがプレイを助けてくれる。ちょっと速め程度のスピードで始まってホッとしていると、いきなりすごいスピードに切りかわる。でも、びびるな！ 上級者にとってはクセになる速さかも？



▲ねこぶよの目玉キート

原則を守り抜きプレイを続けろ!!

①絶対消す!!

スピードが強烈に速くなってくると、ふよをどこに積むかという判断さえおぼつかなくなってくる。そこでその時間を稼ぐために、ふよを必ず消すようにする。ふよの消えている間にNEXTふよをじっくり観察して、ふよを積む場所を考えるというわけだ。お助けキャラが出た場合も考える時間ができる。感謝しよう！



▼連鎖を作ると考える余裕が2バイトになる。ここでも、同時に消しより連鎖だ！



▲ふよが消えている間に、いそいで次のふよを積む場所を考えろ！ あせるな！

②連鎖を考えてスピードを落とす!!

レベル99を目指すには、後半の猛烈なスピードを克服しなければならない。この猛スピードをちょっとだけ（本当にちょっとだけ）減らす方法がある。連鎖を作ることで、少しだけスピードが落ちるのだ。「スピードの速いときに連鎖を作るなんてムリだ」というプレイヤー諸君。そこは判断力と動態視力を鍛えてトライだ！



▼ういった単純な連鎖を常に作り続ければ！ それしか生き残る道はないぞ！



▲序盤では、こういった連鎖もできる。後半は消すのが精一杯。でも連鎖を作れ。

③左右に気を配れ!!

とてもないスピードでふよが降ってくると、どこにどのふよを何コ積んであるかということも把握しておかなければ！ それをおこたるとむだにふよを積むだけに終始してしまう。余裕があるときはリラックスするよりも、プレイフィールドに積んであるふよ、NEXTふよを、しっかりチェックしておくことが大切だ。





ぷよぷよ

の
まんきつ

サウンドを満喫せよ!



▲タイトルがピヨヨヨーンとしているところ
にてのコマンドを入れねえす。

ⒶⒶ左ⒷⒷ左
ⒸⒸ



D ▶あぶしょんの画面に「SOUND TEST」の項目が出現する

「ぷよぷよ」のBGMはほんわかムード調に始まって、終盤のモンスターとの対戦時にかかるハード・ロックぽいもの、音頭調の曲、バラード調、いろいろな曲が入っている。これを常に楽しみたいっていう人は、タイトル画面で左に示したコマンドを入れてみよう。金属的なキーでな音がしたら成功。「おぶしょん」を選択すると「SOUND TEST」という項目が加わっているはずだ。そこを選択すると、BGM、効果音、「ファイヤー」といった声を聞くことができる。この「SOUND TEST」は、ひとりでおよぶよのエンディングにいくことでも選択できるようになる。



▲すべてのBGMを思う存分聴こう!
1ムに使われない曲もあつた! グ



CHARACTERS
of
ぶよぶよ



かわいい顔して極悪非道のかれんな少女

ARLE·NADJA

・アリレル・ナジヤ



同じ色の魔物を4つ並べることで、時空の
彼方に吹き飛ばす禁断の呪法「オワニモ」を解
放した少女。ザコの中のザコであり、人畜無害
のぶよを時空の彼方に吹き飛ばすことによっ
て、我が道を突き進む。サタンをバタンキュー
させた彼女の耳に聞こえてきたもの……そ
れは、オワニモによって時空に吹き飛ばされ
たぶよたちの怨念の声であった……。



アルルより目立つしぶい(?)ヤツ

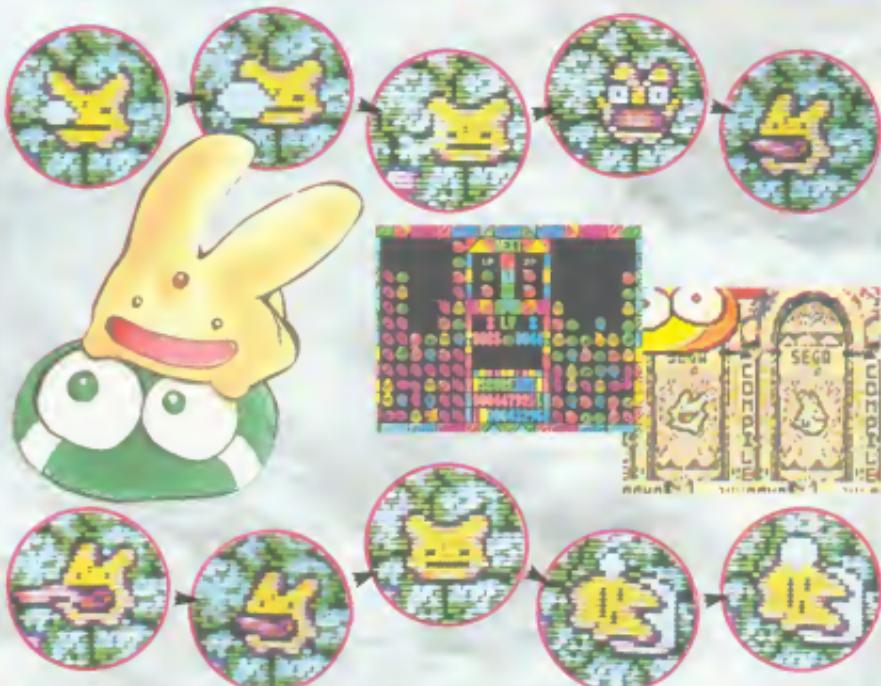
CARBUNCLE

・カーバンクル

「とことんぶよぶよ」でプレイヤーの手助けをしてくれる以外は何の役にも立たないクセに、ゲームのあらゆる場面に登場する。舌をヘロヘロ伸ばしたり、踊ったり……しまいにはマクラの上に鼻ちょうちん（死語か？）で寝てしまうお調子者。なぜ彼が主人公のアルルよりも、こんなに優遇されているかは永遠のナゾである。



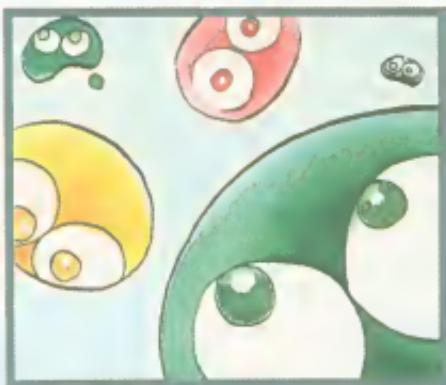
カーバンクル七変化



積もって消えるは、なんとはかなきかな…

PUYO PUZO

●ぶよぶよ

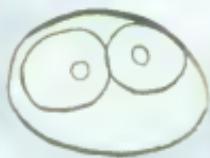
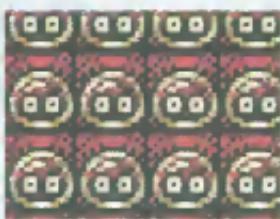


ゲームのタイトルにもなっているように、このゲームには欠かせないキャラである。アルルたちによって、数限りない彼らが時空のかなた彼方に吹っ飛ばされていった。しかし、後から後から、次々と数限りないぶよが現れる。彼らの生態は、ザコのモンスターという以外何もわかっていない。なんのために存在しているかもナゾである。



ノーマルぶよさん

ノーマルぶよは色で分けると5種類が棲息する。ゲームのモードや難易度によって、その数が4種類になることもあるという。ぶよマスターになるために、日夜このぶよを吹き飛ばし続けよう！



おじやまぶよさん

ノーマルぶよを消せば消すほどに、発生するぶよである。隣でノーマルぶよが消えると、それに影響されて時空の彼方に飛んでいく。大量に発生すると、熟睡天を突かせるぶよである。

びっくりぶよさん

「とことんぶよぶよ」に登場する、普通のぶよの4倍の大きさのぶよ。その重さによって2ライン分のぶよを跳躍する。どんな法則によつて発生するのか不明。



慣れれば激弱のカモガイコツ

SKELETON-T

・スケルトン-T



対戦相手としては、史上最低最弱。ふよを回転させることもできず、連鎖はおろか消すことさえにも二の足を踏む。おじやま、ふよを送り込んでくることはめったにないので、大連鎖を狙っていこう。連鎖の研究にもってこいの対戦相手だ。

こいつに負けるようでは、この世に生を受けたことを恥じるしかない。

►このステージではヒント
が出る。気にせず連鎖を…



►も連鎖同時消しが決まってスケルトンはバタンキューしてしまった。



スピードに確実に消す堅実派

NASH GRAVE

・ナスクレイブ

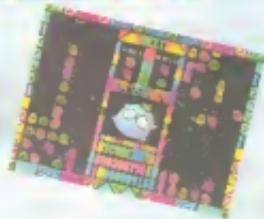
ふよを積むスピードもそれなりに速く、確實に消していく、ナスのクセして堅いヤツである。連鎖はめったにしてこないが、こちらもただ消していくだけでは勝つことはできない。二いつもも大連鎖を狙えば確実に粉碎できるだろう。サドといわれようが何といわれようが、大連鎖でいこう！ これ、ホント！



A screenshot from Super Mario Bros. showing the castle level. The castle is made of various colored blocks, with a large blue piranha plant in the foreground. The title screen is visible at the top.



▶ナスのわりにはがんばったがそれもこれまで。回ってください。



確実に消し！確実に連鎖させる!!

MUMMY

・マミー

ぶよを落とすスピードも速く、チャンスと見れば確実に連鎖を繰り出してくれる。しかし、連鎖といっても2連鎖ぐらいなので、そこはもちろん大連鎖でばたんきゅ～させてあげよう。ただ、気を抜くとこちらの仕掛けを台なしにされることもあるので、速攻で大連鎖を発動させよう。初心者にはちょっと強敵かな？



▲マミーは2連鎖ぐらいはしてくれる。それを利用して連鎖を増やしてやれ！

▼大連鎖！ 2連鎖を決められたがイタくもカユくもない。



▼確実に2連鎖を出しながら対戦しても、勝気は十分ある。

連鎖技の練習台にピッタリ!!

DORACO CENTAUROS

•ドラコケンタウロス



「じゃなあーいっ!!」の動作がかわいい3級品モンスター。ぶよを落とすスピードが極端にノロいし、ぶよを積む場所も迷いっぱなし。大連鎖を作るための練習相手としての存在意義しか持たないキャラクターだ。こいつを大連鎖でばたんきゅ～させて、悦に入っているようでは、まだまだ。

▶コイツは判断が遅いので
連鎖をドンドン作れ!



▶弱いとはいっても
連鎖ぐらい決めるぞ。



▶ある程度おじやまぶよを
降らせば回復してくれる



不適な微笑みが心底憎い!!

SUKETOUDARA

●すけとうだら

勝ったときの「ニヤリッ」が非常にムカつくやなヤツだ。ゲームが始まると、すごいスピードでぶよを積んでくるが、実は何も考えないで積んでいるだけ。とはいっても、まぐれで連鎖を決めてくるときもあるので、注意するのにこしたことではない。「ニヤリッ」と笑われないためにも精進に精進を重ねよう！



▲最初はデタラメに落としてくるので、
2・3連鎖ぐらいを決めてやろう。



▼コイツのあせる顔を見るのは楽しい
ね。ウデの震えが何ともいえん！



▲初心者はコイ
ツに「ニヤリッ」とされな
いようにガンバレ！

▼コイツのあせる顔を見るのは楽しい
ね。ウデの震えが何ともいえん！



戦いが長びくと思わぬ反撃が…

SUKIYAPOTES

・スキヤボテス

「小さいことからコツコツと！」が生活信条のようなモンスター。とにかく確実に確実にふよを消していく。連鎖は狙ってこないので、すげとうだらよりも弱い。とはいっても、こちらも受け身のままで勝つことは難しい。おじゃまふよを使った連鎖をバシバシ決めて、ころばせてあげようね！



▼連鎖を繰り出して相手
のベースを崩す。



▲物置のないヤツだが、
もちろん連鎖を出してくる。
先制攻撃あるのみ！

▶うるうるした目
が水鏡のよう。チ
ヨット気持ち悪い。



大連鎖でとどめを刺せ！

HARPY

●ハーピー



プレイフィールドの左右にふよを積む、「両端積み」といわれる技の愛好家。それをたくさん利用した2連鎖得意中の得意としている。両端積みはおじゃまふよを消すのにも有効な技なので、少量のおじゃまふよでは勝つことはできない。3連鎖以上の仕掛けを確実に発動させて、泣き叫ばせるように！



▲このように四隅にドンドン積んでいくのが両端積み。
まぐれ連鎖が怖い積み方だ。



▲おじゃまふよの嫁る範囲
が4列分なので、それだけ揃
わせるふよも少なくない。

▼ フィーリング連鎖
(まぐれの連鎖) には十分警戒しよう。



低姿勢だがあなた!!

SASORIMAN

・さぞりまん



にゅうか あいさつ
柔軟な顔でのっけから挨拶。礼儀正しいモンスターだからといって油断してはいけない。
ロコツに連鎖を狙ってくる強敵なのだ。常に
相手の仕掛けに注意し連鎖が準備されたら、
こちら側の連鎖を発動させよう。連鎖合戦の
駆け引きの練習台としては申し分ない。連鎖
を確実に積めるようになっていないとツライ。

◀さぞりまんは初心者には
ツライ相手。速攻で大連鎖
を決めるのがベスト。



▶二度でおじやま
ふよを送つても
心してはダメ。



▼勝っていても負けていても
表情の変化の乏しいヤツだ。



▲連鎖連鎖でいかないと負ける場合も考
えられる。勝負がつくまで気を抜くな!



堅実さが強さの秘密!!

PANOTTY

●パノッティ

負けたときの大ちゃん泣きがイカすモンスター。確実にぶよを消し、しかも2連鎖ぐらいならしっかり繰り出してくる。できるかぎり3連鎖以上を横で何度も送りこんだあげよう。対戦が長びいても大反撃がくることはないけれど、いちばん痛いのはコンスタントにおじやまぶよを降らせてくること。



▲この辺からおじやまぶよが多くなる。
注意しつづけよう。



▲おじやまぶよをうまく消しながら進む。



▲4連鎖が決まっても安心してはいけない。この後も連鎖だ！



▼これがウワサの(?)
大ちゃん泣き。ノスク
ルジーって感じかな？



大反撃が怖い臭うヤツ！

ZOMBIE

●ゾンビ

あくじゅう
悪 臭を放ちながら連鎖を決める鼻つまみモンスター。素早く2連鎖を狙ってくるので、こちらの仕掛けが被害をこうむらないうちに先制攻撃だ。確実に2連鎖以上を決めていけば楽勝だろう。しかし、戦いが長びくと、強烈な大連鎖を繰り出してくれる場合があるので、長期戦はできるだけ避けるように！



▲3連鎖を決められた。つい
一リング連鎖を落す相手。



▲常に連鎖を出して相手の
仕掛けを妨害し続ける！



それなりで印象に残らぬ不遇の女…

WITCH

• ウィッチ

タカビーだが印象のうすいモンスター。ヘタに4連鎖を狙うと、2連鎖をガンガン決められてこちらの調子を崩されてしまう。2~3連鎖を繰り出して相手の攻撃のリズムを狂わせよう。プレイヤーがある程度の熟練度に達していると、気がついたら勝っていたことが多い。しょせん、それまでのヤツだ。



▲それなりに強いて大連鎖で一気に勝負を決めたい相手。



▲「ウィッチ」を長期戦に持ち込みたい相手だぞ。



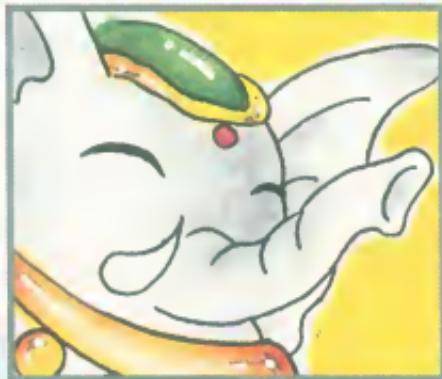
▶おじやまがまき、ドンドン送る!



スピードで消しまくり、連鎖を狙う！

ZO-DAIMAOH

●ぞう大魔王



コイツからは、ぶよの降るスピードが速くなるので、慣れるまで確実に勝つことは難しいだろう。堅実にぶよを消し、スキあらば連鎖を狙ってくるし、4連鎖を決めても難なく立ち直ってしまう。かといって5連鎖を狙うと2連鎖を決めてくる。勝つためには、やはり3連鎖を連続して繰り出すことだ。



▶判断ミスさえなければ4連鎖は簡単に作れる。



▲3連鎖を貯えないと出していくべ。やせしないと軽く負けてしまう。

自称『ぶよぶよ』界随一の二枚目……

SCHÉZO

●シエンゾ・ウイグイイ



確実に消しながらも2連鎖を繰り出してくれる。4連鎖ぐらいを狙っていると、高い確率で3連鎖を決めてくるので、大きな連鎖は積まないように。小さな連鎖で相手の攻撃のベースを崩すようにするのがベスト。ここ以降からの対戦相手は非常に強敵ぞろい。コンティニューしまくって、己れを鍛えるのみ!!



▲3連鎖を決められた。これくらいで動揺してはダメ。



▲二三までたら勝つとも同然。安心して勝利を待とう。



とにかく連鎖がお上手!!

MINOTAUROS

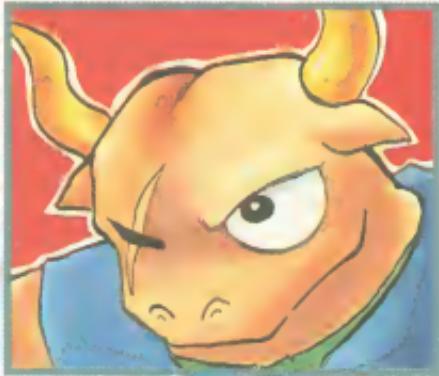
•ミノタウロス

強い！ 強過ぎるウシである。ここまでできたら、倒すのみ！ 何度もトライしよう。コンピュータと対戦するとき有効な戦法は、おじやまぶよをドンドン降らせて相手を混乱させることだ。2連鎖でもいいが、できれば3連鎖をテンポよく決めることで、いつも簡単に勝てるときもある。



4

▲大連鎖を狙えば、常に勝てるというわけではない。2連鎖をコツコツ作るのも重要。



史上最強にして最高の美貌を持つ

RULUUE

●ルルー



かわいらしい
高飛車な態度が気にさわる、サタンを一緒に慕う女王さま。これだけ強ければ、鼻つ柱
が高いのも納得しましょう…。ゲームの難度
がHARDだろうがHARDESTだろうが、とにかく連鎖、連鎖、連鎖で攻めれば怖くない。とはいってもルルー側もコツコツと連鎖していくので、それを上回るように！



▶大連鎖が決まった
これで女王様もおしいだ!!



◀ここから2・3連鎖を出
すとどこに方向を変更する。

おまぬけモンスター達の主領！

SATAN

●サタン



アルル・ナジャをいたぶるのを趣味とする、究極の悪「サンタ」……もとい、サタン。地道に消しながら2連鎖を狙う。そして、ぶよの降るパターンがいいと必ず3連鎖を決めてくる。タテ方向に連鎖を積む傾向があるので、連鎖が準備がされたときに3連鎖ぐらいで攻撃すると、もうメロメロだ。



▶2連鎖をバシバシ出し
てくる。おじやまぶよを
演しつつ2連鎖を狙おう。



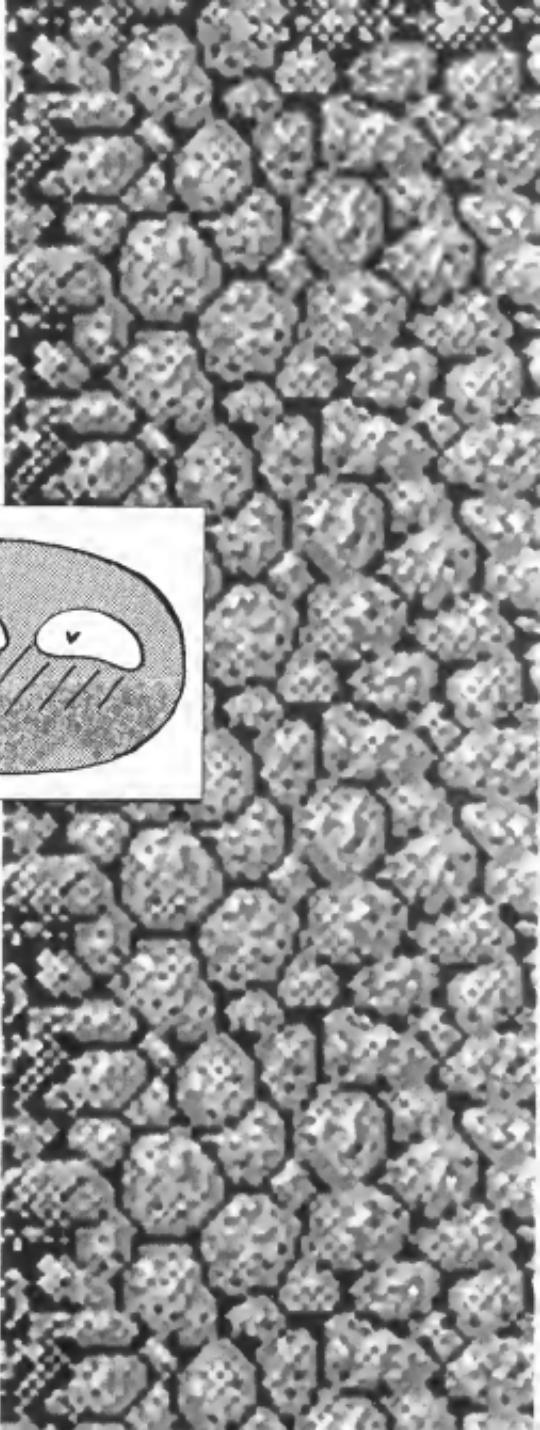
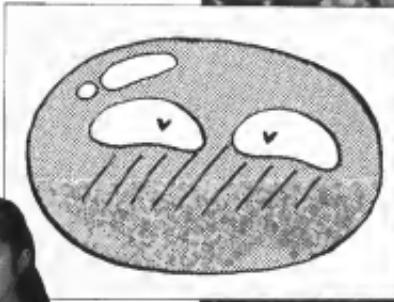
▶ラスボス・サタ
ンのチャームボイン
トは八重歯(?)。



▶常におじやまぶよを演
ることが勝利への道だ。

COMICS
&
MUSIC
of

ぶよぶよ



“熱血ぶよら～”のための
特別企画!!

ふよぶよ

4コマ コミックス

●「ぶよが好き」「もっとぶよのこと知りたい」——そんな人のために、特別企画「ぶよぶよ／4コマコミックス」をお届けします。気に入ったら、ぜひ、PC-9801版の「ぶよぶよ」にもチャレンジ! そう、この4コマも、PC-9801版についている「ぶよぶよコミック」から抜粋したものなのです。

●PC-9801版「ぶよぶよコミック」より
©1993 COMPILE

▶「かわいい」とかいわれながらも、いざとかろと、その存在すら忘れられちゃうヤツ——人間にも、よくあること。

PUYOPUYO

ぶよの日常

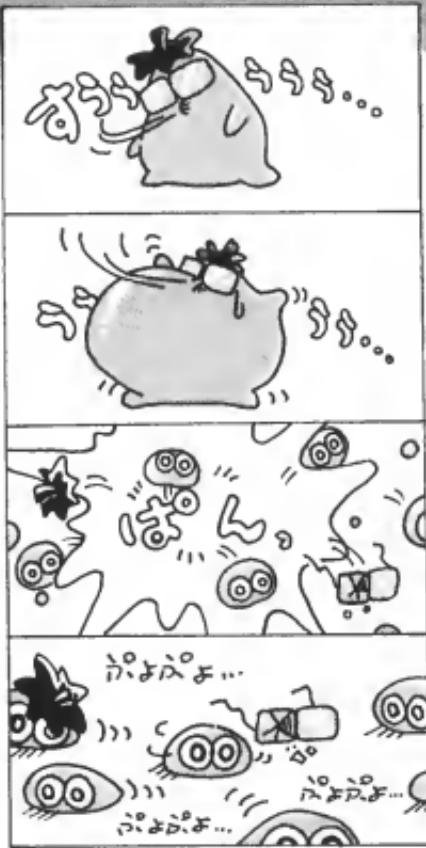




▲同じ色が4コ並ぶと消えてしまう……それは、とっても悲しい。ぶよの宿命。なのでした……。

▶「皆、同じ色…」はともかく、ぶよにも、男の子と女の子、そしてモテるヤツとモテないヤツがいるわけですね。





▲以上の発生はナスグレイブ
の硬膜によって起きる！ では
はナスグレイブも超大量にい
るっていうこと……？

▶ふよを「オワニモ」で消さ
ないあたりがシュールで「ウ
ゴウゴルーガ」っぽくて、い
い味出してる！

ウゴウゴルルヤ



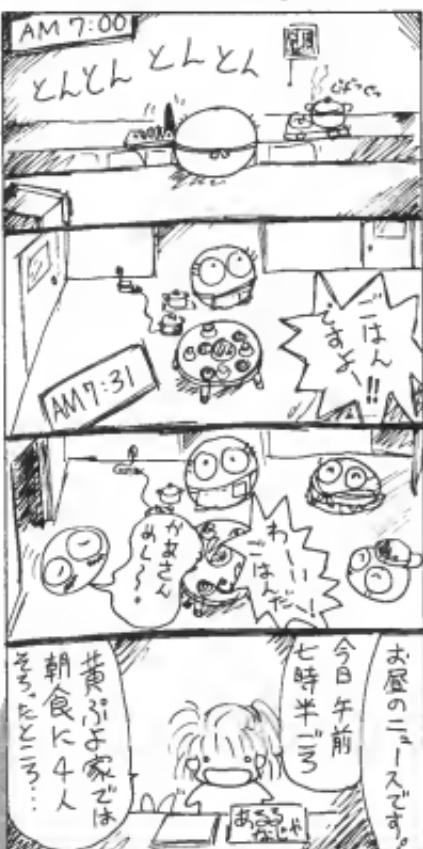
至福～哀号

COMICS



▲スケルトンは、いくらおいしそうお茶をのんでも、やっぱりスケルトンでしかありません。

▶同じ色のふよどうしが結婚したふよの夫婦では、子どもは一人までしか産んではいけないのでです。



ラガモン

PUYOPUYO



▲PC-9801版「ふよ」になら、ホントにこんなおまけがあるのかと思ったのに……。

▶待つだけの人生、それもまたよし。ヒッグによって、カワイイ!!



おふろ天国

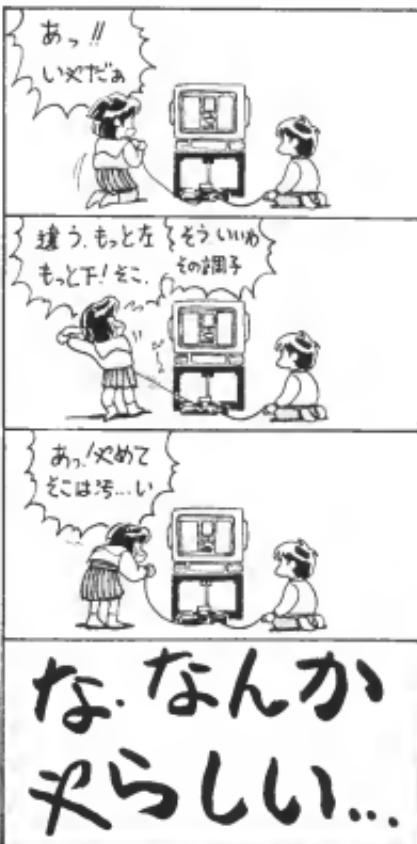
COMICS



▲わたしも、ふよになつてみたい……ネ！

▶そうか、昨日のパパとママ……、やっぱり「ふよふよ」をやっていたんだ……?!

アベックの場合

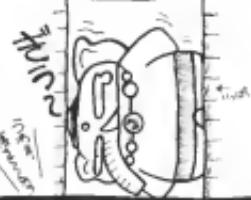


うんちくは



ぶよぶよ
のうは
うは

ひばり



「一わがもし
他のキャラクタ
リがたたりは

でも…

いいかもしない



ナスグレイブは

▲むらさきナスグレイブ以外
にきいろやピンクのが勝って
くる…もちろんビッグナス
やオジャマナスもありだ！

▶この本読んでるアナタも、
ひょっとしたら、ひとりぼ
ら…かもしれない。

静かな冬のおはなし

そつこいおはなし



あたしはずっとひとりぼら



…

寒わらそうな予感がする…



寒わらそうなモダチを

かわらすなモダチを



あたしはずっとひとりぼら

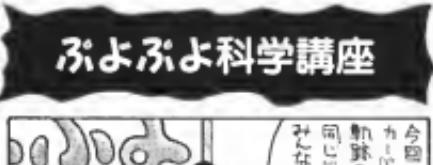
シナモン、食うな！

COMICS



▲ホントは、おいしいかもしれないのに…。でも、ぶよの成分って、いったい何…？

► そうだったのか…!? 恐ろしいこと…でも、よくわからな



特別付録:オリジナルシングルCD

ぶよぶよ

Rave Revenge

レイヴ リベンジ

Serial number CPCD-PYO4 (0004) © 1993 COMPILE/LMSRecordings



- ① ぶよぶよのテーマ／U.S. Rave Mix
- ② バロックでぶよぶよ／Techno Rave Mix
- ③ ぶよぶよメモリーズ／DS#22 Reproduction
- ④ 魔導物語音頭／'93 Welcome Back Remix

*シングルCDは、この本の巻末に貼りこまれています。



1st production notes: Executive produced by Mio Nakanishi(COMPILE). All songs produced, arranged, programmed, recorded, mixed and additional artist co-produced by Katsumi Tanaka(LMSRecordings). All songs performed by are made of (the) Me friend like her Genehmigung der Rhythmic International Records. All original "video game" songs written by MATS(COMPILE). All songs data converted by Takashi Nakashima(COMPILE). Additional song written by Katsumi Tanaka(LMSRecordings). Sampling vocal performed by Pretty Compile Madoban (except track 4). Original items written by Nekotowarai Yumeini (except track 4).

All songs copyrights ©(1990-91 92 93) COMPILE Licensed LMSRecordings.

2nd production notes: All songs digitally recorded at HitFactory-Japan. Compact disc edited and mastered at Tokyo CD Center. Originally mastered by Hiroshi Tsuboi(Tokyo CD Center Technical Director). Mastering disc edited by Hiroaki Takano(Pir Japan K.K.). Compact disc cutting and manufacturing at Memory Tech. Compact disc label design by Katsumi Tanaka and Youichi Utsami. Additional synthie programmed by Suzuki Hyunsoo(YAMAHA Corporation). use made of this user sampler on AKAI S-1100(CASIO EZ-1). Mighty song written and arranged uses Macintosh II cx+Studio-Vision. Rhythm track for Roland TR-909 Original model with Timecode Linked. Grunge 1st disc technical notes: Digital Recording/Direct Mastering / Full Bit Mapping/Expanded 150db.

Mighty thanks SEGA Enterprises LTD / Shogakukan / Pir Japan and Germany / Roland TR-909 + 808 / GEEK. It doesn't matter / Sachin and chorus intvens / KG Talkwerch / Nisichan / Rhythmic International Records. Miss Nakashimako and Miss Yamada very kindness of cash management. Mr. Kohsuke Usami, Araku Iseda and Natsumi for Compile. mind all of boys and girls who have been understanding my works.

are made of this thanks. Katsumi, Mighty, Tanaka. We are very interest your control. Roland TR-606+TB-303 / YAMAHA SY99 / All of Rhythmic International staffs and LMS staffs...etc.

All songs ©(1993 COMPILE / LMSRecordings inc. All rights reserved.

このCDの特徴

「踊れるオーディオチェックCD」と呼んでもいいほど、測定限界ギリギリの重低音から高音までつめこまれています。今回は現段階で最高の錄音とされている88.2kHzで録音したマスターから、有効な情報のみをダイレクトに等分して44.1kHzのCD標準周波数に還元する「フルビット・マッピング」を使用。従来のCDと比較して、約1.5倍の周波数特性とダイナミックレンジを得ることができました。

一回のステレオセットでは特性を十分発揮できないおそれがあり、内蔵されたイコライザー、重低音補正、DSP等をご使用の場合も注意してください。



曲目解説

田中勝己

1 ぶよぶよのテーマ

ゲーム中では、どちらかというとR&Bの色が強く耳に残るのですが、やはりCDの1曲目、しかもテーマソングということで、思いきりポップにしました。いつもライブだハウスだといいながらこんなにポップにしてしまったのは、ゲームの可愛しさに負けた私のせいです(笑)。とはいえるW/Sやダブル・ユー?のリズムアプローチに似ているので、聞き比べていただけるといっそう笑えます。

2 バロックでぶよぶよ

テクノレイヴという、これまたいいかけんなジャンルの曲(笑)。ベースラインの六本木攻撃から一転してスペクタクルなストリングスがフィーチュアされるこの曲…「曲のブリッジ」と「エンディング」以外は「ぶよぶよ」と全く関係がない(笑)。この曲のアレンジ中に別のゲーム用に作っていた曲が混ざった…。というシロモノだからなんですが、妙にハマっているので、そのまま収録です(笑)。

3 ぶよぶよメモリーズ

今回の錄音の中で一番ダイナミックレンジの広かった曲(マスター・テープ制作中、スピーカーを飛ばしそうになってしましました)。間違ってもカセットテープに録音することはしないでください。「魔導物語」のCDではユーロビートアレンジの「トライアウト」というタイトルで収録されていましたが、「ぶよぶよ」の中でも使用されており、今回はディープなリズムのレイヴで登場です。

4 魔導物語音頭

コンパイルから発売されたDAT/カセット「魔導物語音楽館」では音頭をグランドビート・クラブミックスにした不朽の迷惑、違う、名作の「魔導物語音頭」のテクノハウスアレンジ。ヴォーカルは謎の集団「ブリティコンパイル&魔導ボーカルズ」の方々。一番声が大きく目立つるのは、元「ぶよマスター」として王座に君臨した「森田ぶよ道」です。

ぷよぷよ好きが作った イメージアルバム

今回、この本にはシングルCDについている。ぶよぶよへといわんばかりに、なんと太っ腹(笑)。担当したのは、以前からのコンバイルフリークの皆様はお覚えておいででしょうか? ディスクステーションの付録CDを作った営業だった奴(またかよなどといわないように)。新しいユーザーの皆様には初めましてへと一応いっておこう。うんうん。巷で「ハウスなんか嫌い」と嘆いてる貴兄。よく聞けい(涙)。これはハウスではない。もっとエグつない「レイヴ」とかいうものです。ほら、ボディコンのお姉さんが東京の六本木界隈で扇子持ってセクシーに踊るバッ

クにかかっている曲。あの種類です。できるだけ大きな音でプレイして、そのリズムに体を任せてみましょう。ほーら。知らない間に手が、足が、体がリズムをとっているでしょ? 「なぜ?」なんて考えは、持つだけ野暮ってモノです。

いろいろなアレンジの試み(クラシックとかフュージョンとか)を試行錯誤したんですが、「ぶよぶよ=レイヴ」が一番しっくりきたんですね。こう、天のお告げというか、別に宗教やってるわけじゃないんですけど。で、どうせやるなら本当に突っ走って…ということで、これまたボクの前回の作品『電忍アレ

ぷよぷよRave Revenge Personnel Data

プロデュース■田中勝己
アレンジ
(LMSコミュニケーションズ)

元コンバイル社員。その後、音楽制作などを行うLMSコミュニケーションズを設立。CM、ビデオ、ゲーム、劇伴など活動の場を選びず音楽制作を行なっている。趣味はぶよぶよ(意味不明)、車の改造。会社経営とパソコンにハマってる。作品は『魔導物語音楽館』(発売元・コンバイル)、「精霊戦士スプリガン!」(発売元・ナガザット)、「電忍アレスター」(発売元・コンバイル)ほか多数。

詞曲■are made of this

バーマネットメンバー、プロフィール等は一切不明の日本人2人組。活動の拠点はヨーロッパを中心。名前はイギリスで活動し現在は休養中の男女2人組ユニット「Eurythmics」の大ヒット曲「Sweet Dreams (are made of this)」のサブタイトルをそのままつけたらしい。小刻みに動くシーケンスフレーズでは、彼らの影響を受けていることがうかがえる。

スタ』の時にメガミックスを手伝ってもらつた危ないやつら "are made of this" というユニットと再度ジョイント。手前ミソを覚悟していると、レイヴ発祥の地とされる「ドイツ」ではその筋でかなりブイブイ(笑)鳴らしていた彼らなので、強烈な作品になってしまったわけ…。ただそこら辺りに出回ってる「えせハウス」とはわけが違う点を、覚悟して聞いていただきたい。と、鼻が高くなってしまったけど、あとは聞いた皆様がどのように感じるか。ここがポイントでしょう。間違っても「ゲームと鳴ってる音が違うう」なんてことはいわないでね。なにしろ22分しか入らないシングルCDで、全部はフォローできないもの(涙)。全部聞きたい方は、メガドライブ版の「サウンドテスト」(P.44) を聞くことをお薦めします。

『ぶよぶよ』が好きなやつが、イメージアルバムを作った。と思ってくだされば幸い…と思うのですが。これを聞いて、気にいってくださった皆様。お仕事ください。あ、違うつ

てば。メガCDの本領を発揮した『電忍アレスター』もご購入いただけると私、大変満足です。ついでに、今回と同様に「日本で初めてのハウス」を試みたCD『ゴルビーのバイブルイン大作戦』(徳間ジャパン)もあります。どうか見捨てないでやってください。文末がなんだか卑屈だなあ。オレって。いつもなんだけど(笑)。 田中勝己(LMSコミュニケーションズ)



コンポーラー■つかちゃん (コンパイル)

音楽を作曲した方は2人いらっしゃるようですが、担当した曲はどれでしょう。

つかちゃん、長尾君というのがいまして「ふたげでぶよぶよ」の曲「TOY OF PUYO PUYO」を作ってくれました。彼の曲はとっても新鮮意外で、いつも私の理解の範囲を超えたものができます。今回、内藤音源アレンジは私がやったんですが、その辺がいかされているか、とっても心配でした。どうでしょうか?

長尾 ガシュウううんな出来で、よろしいんじゃないでしょうか?

つかちゃん だそうです。

曲のイメージはどのようにして固めていきましたか?

つかちゃん まず、うちのゲームはいつもとっても実な

んで…(笑)、その中でもぶよぶよはとっても更で(笑)、当然音楽も変な音楽である。というのが第1コンセプトです。んで、次に考えたのがぐにゃぐにゃ、とか、ペロペロんという感じ。あとは、それをもとにクラシックほのやらハード。ロックほのや、沖縄民族っぽいのとかいろいろなものを混ぜました。

つかちゃんのコンパイル内の「ぶよぶよ」の前のはどのくらいでしょう。

つかちゃん 社内で20番目くらいでしょうか。アーケード版が去年のJAMMAショウで出展されたんですけど、その時は他の人にやらせるのがもったいないので、自分でプレイしてました。そのくらい好きですね。

読者、ぶよぶよプレイヤーへ、ひとことお願いします。つかちゃん やっぱり、ゲームあってのゲーム音楽ですから「いい曲だね」といわれるより、「いい雰囲気だね」といわれるほうがうれしいです。今回、この「ぶよぶよ」がそう思っていただけると非常に光榮です。

小学館のゲームガイドブック・シリーズ



イマジニア公式ガイドブック

ポピュラス2(SFC版)

「シミュレーションゲームの革命」とよばれた「ポピュラス」第2弾・SFC版の、唯一の公式ガイドブック。作者ピーター・モリニューの筋力のもと、あらゆる角度から徹底解析!リアルタイム・ウォーゲームの楽しみ方がすべてわかる、イラストレーター加藤俊章氏の書き下ろしイラストも美しい、豪華愛蔵本。

発売中／1200円



イマジニア公式ガイドブック

シムアント(SFC版)

黒アリを操作して巣を作り卵を育て、仲間を増やして赤アリと対決しよう。家から人間を追い出せば、シナリオクリアだ。「シムシティー」(都市経営シミュレーション)、「シムアース」(地図環境シミュレーション)に続く「シム」シリーズ第3弾・昆虫生態シミュレーションを楽しむための、唯一の公式ガイドブック。

発売中／1400円



スーパーファミコン攻略ガイドブック

スーパーファミスタ2百科

おなじみ「ファミスタ」シリーズの最新版にして、SFC版第2弾の攻略ガイドブック。実在12球団＋ナムコスターズ、そしてオリジナル12チームの全選手データを完全掲載。初登場の「きみがヒーロー！」モードでの、強力選手養成法も独自に解析。4コマまんが、製作者インタビュー、「ファミスタ」の歴史も収録。

発売中／980円



ファミリーコンピュータ攻略ガイドブック

カーツ佐藤のジャストブリード

シナリオ・佐藤克之、キャラクターデザイン・高田裕三、音楽・田中公平、そしてプログラムは森田裕樹の森田和郎——エニックスが放つ異色シミュレーションRPGの世界を、カーツ佐藤自ら執筆する物語編、及び攻略編で解説する完全攻略ガイドブック。最後の敵、ジスファンテルの姿はこの本でしか見られない!?

発売中／1100円



メガドライブ攻略ガイドブック

ランドストーカー 帝の財宝百科

初の「電子立体ジオラマ」世界を実現した驚異のプログラミング・システム「D DS20」。天才ゲーム・デザイナー内藤寛の、超リアルアクションRPGの完全攻略本。全14エピソードを詳細ガイド。3Dダンジョンも、この本さえあれば迷うことない。特大ジオラマ&攻略手順表つき。(株)ライマックス監修。

発売中／1200円



メガドライブ・ファンブック

メイキング・オブ・ランドストーカー

メガドライブソフト「ランドストーカー」ができるまでを通して、天才プログラマー「内藤寛の世界」を紹介する。弱冠25歳でゲーム制作会社社長として、子供たちに夢をあたえ続ける内藤氏の「ゲーム作りのひけつ」から生活まで——ゲームデザイナー、業界をめざす人、必読の解説書。「まんが／内藤寛物語」収録。

発売中／1400円



メガドライブ公式ガイドブック

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

待ちに待った「ソニック2」がやってきた!! スピードも、アクションも、グラフィックも、さらにバージョン・アップ!! 合計横スクロールの超ハードアクション・ワールドを、全20ステージ完全マップつきで詳説ガイド。セガの最高傑作ゲームを、小学館のゲーム編集室が総力を結集して解析する公式ガイド!!

発売中／980円



メガドライブ公式ガイドブック

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

ついに、メガドライブにも「ドラえもん」登場!! 全キャラクターとアイテムを完全紹介。そして、クリアには欠かせない①～⑦ステージの攻略マップも完璧。ストーリーがよくわかる書き下ろしまんが「ドラえもん」もつけて、大サービス。最新「ドラえもん」ソフトが100倍楽しめる、唯一の公式ガイドブック!!

発売中／980円

1993年5月20日 初版第1刷発行(検印廃止)

*特別付録CDは、裏表紙に
貼りこまれています。袋ご
と、ていねいにはがし、袋
から出してお聴きください。

●企画・編集

坂田 繁(ジャングル・ファクトリー)

工藤真紀(ジャングル・ファクトリー)

西牧 真(ジャングル・ファクトリー)

田中伸幸

高山邦雄(小寺館)

●カバー・本文デザイン

スタジオJAM

●カバー・本文モデル

川崎ユミ(スペースクラフト・ジュニア)

●イラスト

テツ・安中

塙川 純

株式会社コンパイル

●衣装・小道具制作

木村千鶴子

密林工房

●小道具協力

シューズ ポンテ

●撮影

北村凡夫(フタバ社)

●編集協力

齊藤昭士

細越理加

昭和ライト

●監修・協力

株式会社セガ・エンタープライゼス

株式会社コンパイル

©SEGA/COMPILE.1992.1993.



発行人／田中一喜

発行所／株式会社小学館

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1

編集部 (03)3230-5395

業務部 (03)3230-5331

販売部 (03)3230-5747

印刷所／三晃印刷株式会社

Printed in Japan

●ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご遠慮ください。

●当本には十分注意しておりますが、万一、落し、亂すなどの不具合がありましたら、「業務部」までにお送りください。返送料小社負担にてお取り替えいたします。

●本書の一部あるいは全部を無断で複数(コピー)・複製・転載することは法律で認められた場合を除き、著作者および出版者の権利の侵害となります。あらかじめ小社에게許諾を求めてください。

ISBN4-09-102434-3

メガドライブ&ゲームギア
ムックガイドブック



ぷよぷよ



雑誌 69912-34

定価1,500円(本体1,456円)

T1069912341501

©Shogakukan 1993
Printed in Japan



ふよふよ Rave Revenge

Produced by Kazumi Tanaka

かわいい
COMPILE

U.S. Recordings



U.S. RECORDINGS
KAZUMI TANAKA
KAWAII COMPILE
CD

U.S. RECORDINGS
KAZUMI TANAKA
KAWAII COMPILE
CD